

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX・FAN  
MOOK

エムエスエックス・ファン

毎月ディスク・マガジンが付録!!

NEW  
龍の花

好評連載

プリメ倶楽部

internationalization  
(国際化)

秘情報満載

〈8耐マルチ大阪夏の陣、  
キャンペーン版大戦略Ⅱのウル絃〉

ゲーム十字軍

特別付録

スーパー付録ディスク  
「ウォーロイド」

対戦ロボットアクションの名作!



1 9 9 2  
NOVEMBER

11月情報号

980YEN

- 掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本)
- 掲載CG●『龍の花園』生画面●MSX-DOS1&2
- オランダからのフリーウェア他●MSXviewで  
「カイロニア動物図鑑」MIDI演奏データ・イスから3曲、  
「幻影都市」から2曲●クイズ&オマケファイルほか

第6回ファンダム・プログラム・  
コンテスト作品10本掲載!

今月のファンダム!



Emporer



桑藤幹夫



TheかくとうPART3

ザ・タワー(?)オブ・キャビン

SCOOP

ATTACK  
ブライ下巻完結編  
キャンペーン版大戦略Ⅱ  
(MAPコンテスト発表)

強力格闘ゲーム2本収録。オールディーズ「ウォーロイド」、  
ファンダム「TheかくとうPART3」。燃えるぜ!



光が闇が

数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル。天聖電機社のオーファンから六十年前のキプロス、そして感動のエンディングまで。全7章構成でおくるエンターテインメントRPG。

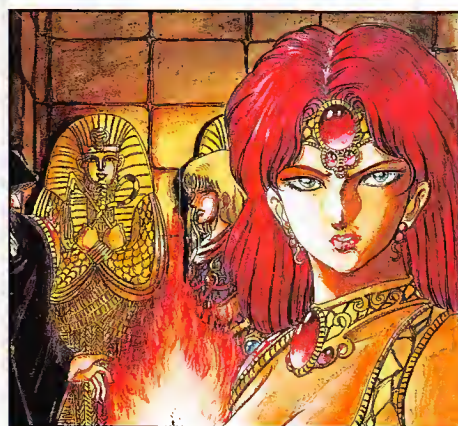
**BURAI**  
Riverhill Soft Inc.

ブライ  
下巻  
完結編

パッケージ価格 **¥8,800 (税別)**  
**10月下旬発売予定**

MSX2 / MSX2+ / MSX R

©1990 RIVERHILL SOFT. 監修プロダクション・ミュージック・ドラゴンクエスト



迫り来る“魔”の波動を感じたか！  
ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ！！

Falcom

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ  
第2弾！圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。  
最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

**Pyramid Sorcerian**  
ピラミッドソーサリアン

1. 血ぬられた王家の秘宝  
2. 魔の下僕ガッシュの陰謀 3. 心を失った姫君  
4. 嘆きの神殿 5. 魔王ギルバレスの迷宮

価格 **3,500 (税込)**  
■対応機種: MSX2 ■企画/制作: ティール・ハイ

# SimpleASM

Z-80エディタアセンブラ

エディタアセンブラ  
とは

MSX, MSX2~で、Z-80のマシン語プログラムをアセンブリ言語を使って作成できる、エディタアセンブラ「SimpleASM」。徳間書店「MSXFAN」8月号から連載記事もスタート！発売当時、39,800円の所を何と5,000円。既にTAKERUでしか手に入りませんよ！MSXユーザーは注目！

エディタアセンブラはソースプログラムを編集するエディタと、ソースプログラムをマシン語に変換するアセンブラ、さらにマシン語プログラムのためのモニタ機能を含みます。エディタはBASICのスクリーンエディタ感覚で取扱うことができます。文字列検索、文字列変換もできます。このエディタアセンブラは、オンメモリで編集から実行までできますので効率よくプログラムが開発できます。

全国のTAKERUのみで発売中  
**好評発売中**

価格 **¥5,000 (税込)**

■対応機種: MSX MSX2/2+turbo R  
■企画/開発: コーラル



## FAN SCOOP

## ④ ザ・タワー(?)オブ・キャビン

マイクログキャビンのおもちゃ箱ソフトをスクープ!

## FAN ATTACK

## ⑥ ブライ下巻完結編

アレック&amp;クークの章の攻略をしちゃうのだ!

## ⑩ キャンペーン版大戦略 II

マップコンテストの発表とユニット・エディタのその後

## FAN NEWS

## ⑩② 龍の花園 MSXオリジナルの幻想的学園AVG

## PROGRAM

## ②⑦ ファンダム

第6回プログラムコンテスト後期候補作品10本発表

## ③⑥ ファンダムスクラム

## ④⑩ 新・マシン語の気持ち

## ④② スーパービギナーズ講座

## ④⑥ アル甲4

## ⑥③ あしたは晴れだ!

## ⑥④ プログラムコンテスト審査システム発表

## ⑧⑧ BASICピクニック

キーボードの達人になれる7つの秘術

## ⑥⑥ FM音楽館

オリジナル3本+GM2本+新コーナー「FM音楽塾」

## ②④ AVフォーラム 今月のお題は「ダンス」

## ①⑥ ゲーム十字軍

のぞき穴: キャンペーン版大戦略II、ぶよぶよ/通り抜け: ハイドライド、サークルIIほか/歴史の散歩道: 自作SLGのスヌメ/読者対抗マルチプレイ: 8時間耐久マルチ〜大阪の陣〜レポート第1回/桃色図鑑: 桃色ならぬバラ色図鑑だ

## ①④ プリメ倶楽部

ついきました全エンディング達成報告!

## ● スペック表の見方

## Mファンソフト ①

☎03-3431-1627 ②

1月23日発売予定 ③

媒体	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
対応機種	MSX2/2+					
VRAM	128K					
セーブ機能	ディスク					
価 格	6,800円					
ターボRの高速モードに対応						

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源/ROMはROM、⑤はディスク、⑥はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑦対応機種/そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはTurboRと表記されています。⑧RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のとときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑨セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑩価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑪備考欄。

## ⑨② 情報おもちゃ箱 FFB

夏のイベントの報告②ほか

## ⑨④ GM&amp;V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

## ⑨⑥ ほほ梅麿のCGコンテスト

ムックも発売されてウキウキぞよ

## ⑦⑧ ゲーム制作講座 ゲームのよしあしを握るデバッグ

## ⑦② パソ通天国

リンクス杯争奪CGコンテスト速報!

## ⑧⑦ internationalization

DRAGON DISKはチューリップの香り?

## INFORMATION

## ⑩④ ON SALE 8月発売ソフトを再チェックとユーザーの声

## ⑩⑤ COMING SOON

シムシティ、グラムキャッツ2ほか新作ニュース

## ⑩⑦ MSX新作発売予定表 9月18日現在の情報

## ⑩③ 今月のいーしょーくー情報

## ⑩④ FAN CLIP 霊峰富士とホルスタイン渡辺

## ⑧⑩ 投稿応募要項 (応募用紙/投稿ありがとう)

## ②⑥ 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

## ⑦⑩ MIDI三度笠

MIDIの拡張BASICとベース・テクニック

## ⑥⑤ GTフォーラム GTのモニターさんからのレポート到着

## 特別付録

## スーパー付録ディスク #14

&lt;オールディーズ&gt;『ウォーロイド』

燃える対戦ロボット格闘ゲーム!

<レギュラー>COMING SOON/ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほほ梅麿のCGコンテスト/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/M SX-DOS

## ⑩⑧ スーパー付録ディスクの使い方

## ● ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

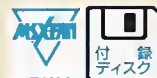
## ● 記事中の価格表記について

とくにここのりないものは、すべて税抜きで表記しています。

## ● 本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいいさいお答えしていません。

☎ 03-3431-1627



→ P108の  
「スーパー付録ディスクの使い方」参照





FAN SCOOP

ゲームのなかが見えてきたー!

ザ・タワー(?)オブ・キャビン

# The Tower(?) of CABIN

～キャビンパニック～

先月号で約束したように、マイクロキャビンに取材を敢行。どんなコーナーが、どんなふう展開されるのか? 見えそで見えなかった「キャビパニ」のなかみをさぐっていきこ!!



マイクロキャビン

☎0593-51-6482

12月発売予定

媒体	☐×3☐
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	ハラエティ
価格	5,800円
ターボRの高速モードに対応	



## スタッフ総出でニギヤカに開発中

マイクロキャビンといえば、MSXのゲーム史に残る数々の名作を生み出しているソフトハウスである。ふるところだと「ミステリーハウス」や「は〜りいふおっくす」、最近では「サーク」シリーズに「FRAY」、それに「プリンセスメーカー」「キャンペーン版大戦略II」の移植なんかが有名だ。

そのマイクロキャビンも、はやいもので去年10周年をむかえた。そこで、なにか記念ソフトをつくろう! という話になり、この「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」の開発にかかったというわけだ。サ・タワ・オブ……と聞いて思い出するのが「サーク・ガゼルの塔」。先月号でも書いたけど、今回はガゼルの塔ならぬマイクロキャビン本社ビル

内を探検(?)するという内容のソフトになっている。記念ソフトというだけあって、マイクロキャビンのスタッフ総出でつくっているというから侮れない。

なにかみについては、実際にマイクロキャビンまで足を運んで聞いてきたので、次のページを読んでもほしい。「MSX版は年末発



◆冷房の効いた部屋での取材風景。三曾田さん(左)と川口さんが、ゲームについてイロイロ答えてくれた

売なので、先に出す98版よりも充実したものになるかも」とは伊藤さんの弁。MSXユーザーでホントよかった!

## ゲームの舞台

マイクロキャビンに行ってきたよん♪



近鉄・四日市駅から歩いて10分、営業の伊藤さんの車で3分のところにあるマイクロキャビン本社ビル。ゲームの舞台となる建物のなかを、伊藤さんの案内で歩きまわってみた。楽しそうな職場なこと。



※ゲームの画面写真はすべてPC-98版のものです。





# 「おもちゃ箱」という表現がピッタリのソフトなのだ

ユーザーなら誰でもいちどは「ソフトハウスを見学してみたい」と思ったことがあるはず。そんな願いをゲームのなかとはいえ体験できてしまうのが、この「キャビニ」なのである。

プレイヤーはマイクロキャビンを見学に来た、いちユーザーとなり、四日市の駅よりスタート。手にした地図と通行人の話を参考に、マイクロキャビンのビルへ向かうことから始めるのだ。無事にたどりつけば、こっちのモノ。あとは4階建て(ということにしておくが、じつは……)のビル内を自由に歩きまわることができるのだ。社内には当然、みんなの憧れのスタッ

フがいるわけで、話をしたり置いてある物をいじくりまわしたりと思いのまま。パラエティソフトではあるが、キチンとしたゲーム仕立てになっているので、ただ動きまわっているだけじゃ話は進展しないのだ。

ちなみにこのゲーム、大きくわけると前半と後半の2部構成になっているとのこと。前半部は、各スタッフとの会話や、あちこちで遊べるミニゲームを楽しむパートで、そのほかにもユーザーからのお便りなども収録される予定だそう。前半部ですべての条件を満たせば、いよいよ後半へ突入! なんと後半部では、マイクロキャビンを占領するためにやってきたという

## ★「〜ぶっちぎりカーレース」で燃える



④ 1人でも対戦でも遊べるレースゲーム。これは開発途中のグラフィックだ

## ★「キャビン・ゲームヒストリー」で悩む



⑤ 「カーマイン」(MSXは未発売)の絵をパズルに。こんなのちょちょいのちょい!

## ★「おしゃべりフレいちゃん」でことば遊び



⑥ そうそう、このゲームのためにフレイ人形をつくるという話もあるんだって!

謎のモンスター軍団が出現。当然、プレイヤーはコイツらと戦うことになるわけだ。でも、こういう戦闘になるかはナ・イ・ショ。まだ、くわしく書くことはできないので、あとは自分で想像してみてください。そのかわりといっはなんだが、収録予定のミニゲームをわかる範囲で教えちゃおう。コーナー名と内容はあくまでも予定のもの。変更される可能性もあるが、とりあえず次のとおりだ。

●「おしゃべりフレいちゃん」⇒ いまや、マイクロキャビンのマスコットの存在のフレいと会話を楽しむゲーム。いわゆる人工無能モノってやつだ。

●「燃えろ! ぶっちぎりカー

レース」⇒ 対戦もできるカーレースゲーム。コースもいくつか用意されるらしい。どんな感じかは写真を参照のこと。

●「サーク番外編・くるせいだあ」⇒ 一連の「サーク」シリーズをモチーフにしたミニAVG。ストーリーは書き下ろしの予定。

●「真 GoGo ピクシー」⇒ 「FRAY」にオマケとして収録されていたゲームのリメイク版。

●「キャビンゲーム・ヒストリー」⇒ ゲームのパッケージ絵を使ったジグソーパズル。

●「ラトクはわたしのモノよっ!」⇒ フレイとピクシーが、ラトクをめぐる格闘戦。流行の「ストII」もどきか!

●「マイクロキャビン・ミュージックアルバム」⇒ ゲームに使われた曲を聴くことができる。

●「マイクロキャビン・カルトクイズ」⇒ 難問珍問の数々に挑戦し、キャビン度をチェック。

●「キャビンタイム出張所」⇒ ユーザーのお便りコーナー。

わかっているものだけでも9つある。期待のおもちゃ箱ソフトが最終的にどうなるのか、いまから興味津々である。



① 近鉄・四日市駅。ここからゲームはスタートする② 社内にあるエレベーター。「上へまいりま〜す」と伊藤さん③ 「プリメ」のグラフィック担当だった川口さん。机のわきのかべには、横山智佐さんのサインが……。いいな④ エレベーターのほかに2階で移動することもできる⑤ カメラを向けると、わざとらしくファミマを机の上に載せた樋口さん。ゲーム中ではどんな情報をくれるのだろうか? ⑥ まるでダンジョンのような開発室。ここを歩きまわって情報を集めるのだ⑦ 「FRAY」といえば末永さん。プレイヤーがここへくると、特別なCGを見せてもらえるらしいが定かではない⑧ 2階からは、このらせん階段での移動もできる⑨ ここは食堂。ゲームでもごはんをたべるシーンがあるのだろうか? ⑩ 音楽担当の瓜田(うりた)さん。机のまわりにはキーボードをはじめとする機材がギッシリ。ゲームミュージックを聴かせてくれる設定のような⑪ やっ、三曾田さんだ。はやく「キャビニ」つくってくださいね!!



FAN ATTACK

再びはじまる、熱き八玉の勇士たちの戦い!

# BURAI

## ブライ下巻完結編

Primerhill Soft Inc.

発売日までやっと1か月以内までにこぎ着けた。あとはきちんと発売されるのを待つばかり。そこでちょっと気が早いけど、アレック&クークの章を攻略だ!

ブラザー工業

本052-824-2493

●パッケージ版

10月下旬発売予定

●タケル版

11月下旬発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円
パッケージ版は8,800円、タケル版は6,800円 要、漢字ROM	

## 発売目せまる! 基本概念の確認をしよう

半年近くも待たされて、もう待ちくたびれちゃったけど、今度こそは発売するはずだから、お金を貯めてもうしばらく待っていてほしい。

さて、ここまで来るのに長い道のりだった。しかし、あせるのはわかるがその前に飯島さん

の言葉を思い出してほしい。上巻のストーリーを知っていないと下巻ではわけがわからなくなるということを。少し前からのMファンを読み返して、お勉強をしておくといい。

下巻の流れをいうと上巻でハヤテたち八玉の勇士にその野望

を打ち砕かれたビドーは、反撃する機会ををうかがっていたのだ。安心して自分たちの生活を送っている八玉の勇士たちに忍び寄るビドーの新たな野望の影。ビドーの部下である七獣将が各地にいる勇士たちの前に立ちはだかる、という感じだ。そ

ういう話が全部で5章に分かれていて、どれからでも始められるようになっている。それと、オープニングには注目すべき人物が登場するぞ。

そうそう、やっとオマケのデザインも決定したので紹介しておいたぞ。

### ★シナリオを選択

上巻と同じようにまずはバラバラの章をクリアしていく。下の5章のうちどこからでも始めることができるようになっているが、1度解いたものは「続きをする」からではやり直すことができない。最初からやり直す必要がある。キャラのレベルアップは各章を解きおえるまでにはしておかないと、あとあと苦労するはめに。

#### アレック&クークの章

#### ゴンザ&マイマイの章

#### 左京&ナインテールの章

#### ハヤテ&リリアンの章

#### ロマール&バジールの章

### ★すべてのシナリオをクリアすると

全5章をクリアしてしまったらそれで終わりではなく、上巻と同様にストーリーは2部構成になっている、すべてクリアすると新たに「いにしえの章」が出現する。そこには各章ごとで鍛えた能力値がそのまま引き継がれるのも上巻と同じ。ここではほとんどレベルアップすることができないぞ。

#### いにしえの章

いにしえの章、ブライの最後を締めくくるとクライマックスの章。すべての謎がこれで明らかになる。ビドーの野望を阻止するために八玉の勇士たちは再び集まることになる。上巻でマイマイが「すぐに会えましょよ」といったのはうそではなかった。いったいどんな展開が待ち受けているのか?

### ★そしてエンディングが待っている!

どのような結末をむかえるのか、光と闇の戦いはどうなるのか、リリアンとハヤテはどうなるのだろうか、左京とバルバラの争いは? はたしてビドーの野望を打ち砕くことができるのだろうか。すべてにおいて興味はつきない。このエンディングを見たときに長い時間を費やしてゲームをクリアしたものにしかわからない感動がこみ上げてくるだろう。さらに「ブライ」に対する思い入れが強ければ強いほどその感動もよりいっそう強いものとなるであろう。しかし、ある人は悲しむかもしれない、またある人は疑問に思うかもしれない、不満に思うかもしれない。それは自分の目で確かめてほしい。ひとついっておきたい。この「ブライ」はストーリーを味わうべきゲームであるということ。

### ★余談:オマケの話

いままでバールに包まれていたオマケのデザインがわかった(それほど大げさなことでもないけどね)。ブラザーの荒川さんから送ってもらった貴重なサンプルを写したのが下の写真だ。パッケージを買えばこれと同じものが入ってくるはず。これがほしい人はパッケージ版を買おう。



①ブラザーの荒川さんに無理やり頼み込んで送ってもらったオマケの大型しおり



**ザ・攻略!****アレック&クークの章****2人は今、なにをしているのだろう**

アレックとクークはアラメンテ島にある占い師の村に戻って暮らしている。アレックは自分が殺してしまったクークの父の祖父、ハッサム・ロータムの最高の術「冥府転道の術」をクークに教えるために、その習得方法について必死に調べていた。アレックは、自分のことを本当のおじいちゃんと思い込んでいるクークに対して、この術を教えてやるのがせめてもの償いだと考えているのだ。

アラメンテ島は上巻でリリアンも活躍したところ。島は広いが重要な拠点は2か所。島の左側にある占い師の村と右側にあるイルイネの町だ。スタートは占い師の村にあるアレックの家から。クークのほかに3人の弟子を引き連れてイルイネの町に向かうことになる。かなりの距離を歩くことになるので途中で何かと遭遇することが多くなる。モンスター以外のものに遭遇した場合、「占い」というのができるようになっていて、相手を満足させれば勝ちになる。攻撃だけができないのだ。

**クークにあの奥義をマスターさせたい**

ゲームを始めると、最初にアレック人形を相手にクークを鍛えることができる。ここで徹底的に鍛えておけば、あとあと展開がラクになるだろう。

一方、クークに「冥府転道の術」を覚えさせたい一心で、修得

方法を必死に調べているアレック。自宅で調べてもらちがあかず、イルイネの町にある図書館にくわしく調べに行くことにしたのだ。

そこにはクークのほかに、ユース、バルタン、アーベルの3人の占い師も一緒に連れていくことにした。彼らは上巻でも登場したので知っている人もい

ることだろう。

イルイネの町に旅立つ前に、5人の装備を確認しておくこと。とくにアレックの特殊能力をドーンにしておくといい。



④アレック人形を相手にどんどんレベルアップしちやえ〜

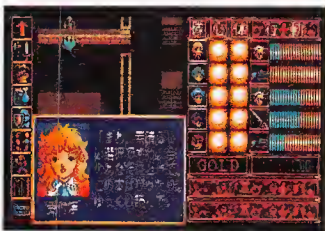
旅	を	共	に	す	る	者	た	ち
ユース	見ろからに体力には自信がありそう。彼のザザンはなかなか使える。	バルタン	リリアンの勘違いのもと作った張本人。体力はないが占いは得意である。	アーベル	動物救助の術が使えるのがうれしい。クークが戦闘に参加できなくても大丈夫だ。			



## イルイネの町にある大図書館に行けば。。。。。

イルイネの町に入ってまっすぐ進むと図書館に入口が見えてくる。なかに入って案内を聞いていざ本を探してみると、冥府転道の術に関係した本にはそれぞれに異なった色彩がほどこされており、読む順序が決まっています。順番が合わないといふて読むことができないのだ。

ではどうすればいいかという各巻には注意書きがされているから、それを参考にして適切な順番を考えればいわけだ。結構時間はかかるが、何度でもやり直しはできるので根気よくやってみよう。



①読む順番が「あっているかどうかの判断はこの受付嬢がしてくれるのだ

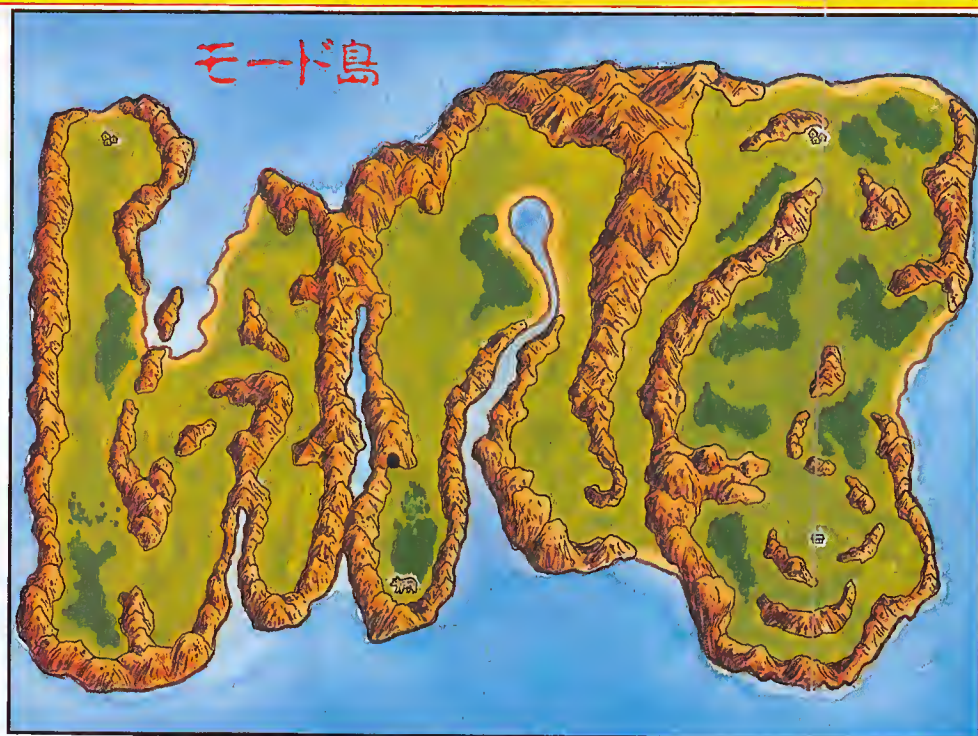
全 15 種 類 の 本 の ヒ ン ト	赤 <small>あか</small>	冥府転道の術に関する書物は全部で15冊もある。ここに注意書きを一覧にしてあげるから、じっくりと考えてね。ちなみに最初は「黒の巻」だよ。	この本の入っていた本棚にあるべき本は、どれも最初に読むべき本ではない。また、この本を読む順番はどれもが偶数である。
	黒 <small>くろ</small>	この本は、「赤の巻」を読む直前に読む本である。⇒ということは、この本は最初に読むことがわっているんだから……。	この本を読んでいないならば、まだ「碧の巻」の本と「白金の巻」の本は読んでいないはずだ。⇒「黄の巻」のあとで読む。
	白 <small>しろ</small>	この本は、ちょうど真ん中に読むべきだ。⇒全部で15冊あるんだから、当然その真ん中の8番目ということだ。	この本は、この本棚にあるべき本のうち最後に読むことになるだろう。⇒つまりは「赤の巻」と「銀の巻」の後なわけ。
	虹 <small>にじ</small>	「白の巻」の本と、この本の間に、ちょうど三冊の本を読むことになるだろう。もちろん「白の巻」の本を先に読むべきである。	この本と「金の巻」と「銀の巻」は「白の巻」と「虹の巻」の間に読まねばならない。⇒つまり、9番目が11番目だね。
	青 <small>あお</small>	この本を読むとき、その順番は偶数である。また、この本は「空の巻」よりも先に読む必要がある。⇒4番目が6番目だよ。	この本棚にあるべきもう一冊の本は、この本を読む前に読むではない。⇒この本と同じ本棚にあるのは「茜の巻」だ。
	紫 <small>むらさき</small>	この本は、「緑の巻」よりも後に読め。しかし、「銀の巻」よりは先に読んでおけ。⇒4番目～7番目のどれかだよ。	この本を読むとき、すでに十冊以上の本を読んでいるだろう。さらに「虹の巻」の本を先に読んでいるだろう。
	黄 <small>き</small>	この本棚に入っているべき二冊の本は、続けて読む本である。もちろん、この本を先に読むべきである。⇒「空の巻」より先ね。	この本棚にあるべきもう一冊の本との間には、十一冊の本を読むことになる。⇒つまり「透明の巻」の11冊前は3番目だ。
	空 <small>くう</small>	この本は、「茜の巻」より先に読む本である。しかし、「赤の巻」よりも後に読む本である。⇒4番目～14番目のどれか。	この本棚に入っているべき本は二冊とも一番最初に読むべき本ではない。⇒最初は「黒の巻」で最後が「透明の巻」である。
	銀 <small>ぎん</small>		
	白金 <small>はつぎん</small>		
	碧 <small>あお</small>		
	金 <small>きん</small>		
	茜 <small>あざ</small>		
	緑 <small>きり</small>		
	透明 <small>とうめい</small>		

## 次なる目的地はモード島にある

見事に図書館の本を読むことができたならば、冥府転道の術はモード島のサラセン渓谷にいる三華仙と呼ばれる仙人たちに習えばいいことがわかる。そうとわかれば、さっそく船に乗ってこの島へ渡ろう。

上巻では各章ごとの話が、ある島の中だけで進んでいったのに対して、下巻ではこの章だけに限らずほかの章でもキプロスの島々を移動しながら話が展開していくという感じにスケールが大きくなっている。

このモード島はかつてクークの育った島。上巻で両親とともに旅をした思い出の島なのだ。気になるサラセン渓谷は島のほぼ中央の下あたりがそうだ。この島に来ると動物と遭遇することが多くなるので、クークやアーベルの動物救助の術が役に立つはずだ。





# 伝説の三華仙はどこにいる？

島に着いた一行は町でサラセン渓谷のことを聞いてみる。それによるとサラセン渓谷は動物しか通れない、ものスゴイところを通らなければ行けないというではないか。伝説の三華仙に会いにいけるのだから、そうかんたんに人が入れるはずがない。まあ、これくらい歯ごたえがな

いとつまらないな、とか思っていたら、なんだかすんなり入ってしまうんだな、これが。何やら動物たちがクークに協力してくれて道を教えてくれるのだ。

さっそくその獣道へ行くと動物たちとの遭遇が待っていた。ここでクークがアーベルが持っている動物救助の術をセットし

ておかないと何もすることができないぞ。占いで動物の救助でもちゃんとレベルアップにつながる。

ここまででクークは陣強の念、アレックはマンターン、ペンダリーナを使えるようになるまでレベルアップをしておこう。回復薬がいらないですむぞ。



④ここへんから獣道に入れるはずなんだけどなあ、どのへんなんだろう

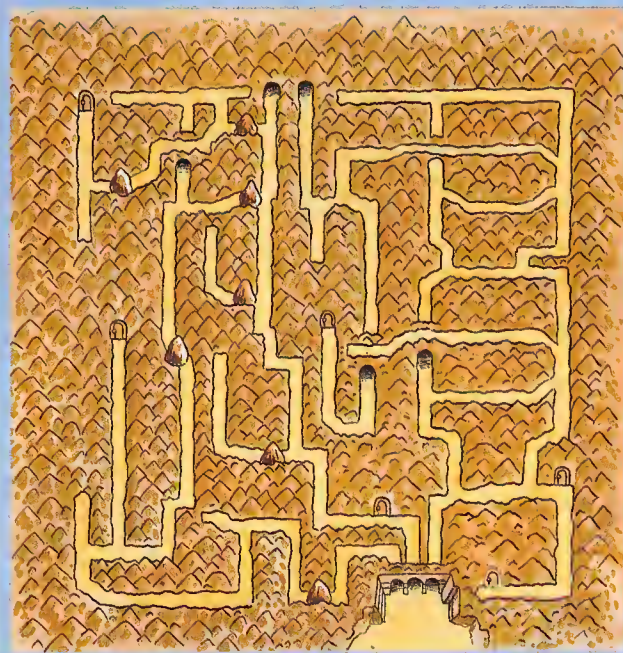
## 獣道

サラセン渓谷は動物たちでいっぱい。クークを覚えていた猪が教えてくれたのがこの獣道だ。スタートは右下で出口は左上だ。



## 洞窟

ここが三華仙のいる洞窟だ。敵が現れないから、安心して進める。扉の奥に目的の三華仙がいる。だれもいない扉には要注意。



こいつらが  
三華仙だ

ヒトリデモ仙人

コレデモ仙人

ナニモ仙人

まず最初に出会うことになるのは口がきけないナニモ仙人。筆談でしゃべりするのが大好き。彼は自鳴琴というヒトをくれる。

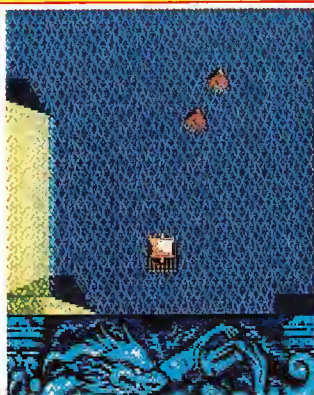
お次はふにやふにやいって耳の聞こえないヒトリデモ仙人。先に背り箱をみつめておかないと起きてくれないぞ。

最後の3人目は目の見えないコレデモ仙人。洞窟のいちばん奥に住んでいる。すんなりと冥府転道の術を覚えてくれるが……。

## 最後の試練をのりこえて、ザイアス大陸へ

獣道を抜けたところで筏に乗ることになるのだが、これは障害物をよけながら川をくだっていくのが目的なので、川を渡ろうとしてもムダに終わる。筏を降りて三華仙のいる洞窟にたどり着いたら、いよいよ三華仙とご対面だ。ひとりずつ順番に会うと何も労せずして冥府転道の術を覚えてくれちゃった。本当にこれでクークは術を使えるようになるのだろうか？

不安を抱きながらも2人は次なる目的地ザイアス大陸へ向かうのであった。



⑤この章の最大の難関？ 筏で川を下る。カン違いで川を渡ろうとする人も多いはず。気をつけるように



⑥次なる目的地のザイアス大陸に向かうアレックとクーク。コレデモ仙人の言葉に不安を抱きながら旅立つクークであった。この先に、何が待ち受けているのだろうか。それにしてもこの船、誰の？

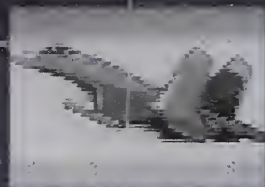
2人の旅はつづく……



**FAN ATTACK**

ユニットエディタを使いこなせ!

キャンペーン版  
CAMPAIGN VERSION  
**大戦略II**



マイクロキャビン

☎ 093-51-6482

発売中

媒 体	LD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	8,800円

ターボRの高速モードに対応

夏休みの宿題が集まるように作品が集まった  
マップコンテストでは、へんなのからわけの  
わかんないのを経由してスゴイのまで、一気  
にまとめて発表ーッ!

たくさんのご応募ありがとうございました

秋の夜長にはやっぱり「大戦略」ですね。ヘリのとぶ音なんか、なかなか秋の風物詩っぽくていいよね。さらに風流を追求する向きは、コンピュータの思考時間に投稿イラストを描いたり、ごはんを食べたりすれば、なんと「大戦略の秋」と「芸術の

秋」と「食欲の秋」がいったんに楽しめてしまう。だから何なんだ。

さてさて、今回はおまたせのマップコンテストの結果発表がある。山のような応募作品に担当とマップ入力班（おさだ他0名）はうれしい悲鳴をあげた。

いったい豪華賞品はだれの手に? だいたい豪華賞品なんてあったのか? それは12ページからのおたのしみ。

そして、エライ読者がなんとなくホントにマップエディタをつくらせてそのすばらしいデキに編集部もマイクロキャビンも

びっくり! のマップエディタの発表もある。

大好評のユニットエディタの情報、ごめんなさいのバグ報告もあって、これを読まないで、大戦略を100%楽しんだことになるぞ。では、いってみよう!

ナント 本当に マップエディタを作ってくれた人がいた!

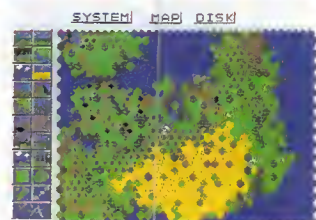
8月号で「マップエディタをつくって」とのコーナーで、マップデータを公開し「本当にマップエディタを作った人は編集部に送ってね」なんていう無責任な文を書いたところ、本当にマップエディタが編集部に届いたのだ。広島県「ぐりちゃん(18)」の作品は一番のりで、どちらかというとグラフィックエディタのようなノリ。北海道「MAG(16)」の作品は、アイコンのデザインがちょっと変で、「シムシティー」のような雰囲気がある。この2作品は、かなり表示方式や操作系に共通点があってもいい。最後の東京都「T-model(19)」の作品は、同封されてい

たCのソースファイルがずっしり重い力作。しかし、操作系に独自の部分が多く、これが操作しづらい。マウスの反応がにぶいような気がするのも残念。こ

の3名には、マイクロキャビンのお好きなソフト1本を贈り、とくに優秀なぐりちゃん作品は、次号の付録ディスクに収録の予定。



ぐりちゃん作品、実は大戦略をもっていないのに作ってしまったというのがすごい



◎MAGの作品。ほら、なんとなくシムシティーみたいでしょ



◎T-modelの作品。付属のマップエディタのユーザーには使いにくいのでは?



# ユニットエディタでバラ色の大戦略ライフを!

ユニットエディタが世に出てはや2か月、それまで戦闘モードは高速表示にしていた人も、リアルファイトで戦闘をするようになったのではないかな。「DD倶楽部」なんかもってないよー」という声も多かったのだが、「グラフサウルス」対応になって使える人もふえたと思う。

千葉県K&Jソフトからは、ちょっとかわった使いかたが報告された。ユニットの名前をよりマニアックにかえるのだそうで、たとえば……

トムキャット →

F-14Aトムキャット

ルクレルク →

AMXルクレルク

SU-27 →

SU-27フランカーB

A-10 →

A-10Aサンダーボルトなど。たしかにこれはけっこう面白そうだ。また、西側のユニットにくらべて全体的におとる



◆Or作「セオラムオン」。人民兵から改造したもの。攻撃力をおもいっきり高くして、戦闘のときは「月」にかわっておしおきよ!とさげしましう

東側ユニットの性能をあげてやるのもいい。

ここにあるのは編集部員が作ったオリジナルユニットたちだ。それぞれ作者の趣味がうかがえる作品ばかりなので、みてやってほしい。



◆YADAYO奥成作「森の仲間」。奥行き別にキャラクタがうあたりが素人らしい斬新なアイデアだ



◆おなじくYADAYO奥成作「サボイア121」(紅の豚の戦闘機)。うーん、さすが映画を勉強しているだけある

## スーパ－中国軍!?

9月号で中国でプレイしていたらすっかり中国軍の魅力のとりこになった(?)おさだが、せっせと中国のユニットを改造し、「スーパー中国軍」なるものをつくってしまった。といっても、もともとユニットに脚や腕をたしたりしただけだが……。ついでに名前もむりやり中国風にしてしまい、「ベキングダックB」(もとフィンバックB)や、「ワントンA」(もとファンタンA)などというユニットが部隊表にズラッとならんでいる。強さは、一流のユニットにすこしおとるくらいだ。編集部内ではおおむね好評で、「シュミ悪い」「ふざけるな」(あ、それは不評なのか)などの感想をいただいているんだけど、どんなもんでしょ?



### タイキョクケンF

◆自走砲なので、砲台設置の要領で弾を発射したらおもしろいかな、とおもって作った。それだけ。



◆これはちょっと自信作。名前がそのままではちょっとまずいかもしいのでこの名前にした。対兵員の攻撃力は当然1000だ!



### MI-9 ヒップアップ

◆ヒップだからお尻をかいただけ。これもけっこう自信作

### ほかにもあやしいユニットがいっぱい

◆VTOLなので足をつけただけ。赤いヒールがちよっとセクシーかな?

◆戦闘のアニメでは、しっぽをふりながら飛ぶのがかわいいとけっこう好評

◆ペンギンの口がひらいてミサイルがでるのがけっこう気に入っている

◆パチンコで飛んでいる飛行機をおどそうという安直な発想でつくったユニット

## ごめんなすし………ユニットエディタのフォローです

ユニットエディタの質問やバグ情報をけっこういただいています。御迷惑をおかけしてしまいまことに申しわけありませんでした。以下はそれらの報告です。  
■パラメータエディタで画面に移動タイプが「こうくうき」が「かんせん」のユニットを出した状態でセーブすると画面に出ていたユニットの移動タイプが変わってしまふ。  
★これは9月号のバージョンのバグで、10月号のバージョンでは直っています。  
■ユニット数は140より増やせな

いのですか?  
★そうです。残念ながら増やせません。  
■輸送機や艦船ユニットの耐久力を変えられないの?  
★それも残念ながら変えられませんが、ごめんなさい。  
■コピーしたシステムディスクにユニットエディタをかけたが、せっかくなかったユニットを使う方法がわからない。  
★つぎの方法で使えるようになります。  
1. まず、オリジナルのシステムディスクでたちあげます

2. 初期メニューになったらディスクをユニットエディタをかけたものと入れかえて、キャンペーンゲームで「新規」を選択します  
3. キャンペーンゲームをするならこれでOK。自分のフェイズのときにゲームを中断し、初期メニューにもどればスタンダードゲームでもオリジナルユニットを使えるようになります  
■オリジナルユニットでゲームをすると暴走してしまう  
★つぎのケースが考えられます。  
1. ユニットの移動力が大きすぎる→ユニットの移動力を16以下

にしてください  
2. 兵器の射程が長すぎる→射程を7以下にしてください  
3. ユニットのグラフィックが複雑すぎる→10月号のバージョンでグラフィックをコンバートするとエラーになるものはダメです。かきなおしましょう。  
■ヘリ空母に艦載機を乗せたい  
★それはプログラム内のデータにあり、ユニットエディタでは変更できません。  
といったところです。『DD倶楽部』も『グラフサウルス』もない方は、買ってくださいね。



# キャンペーン版大戦略Ⅱ マップコンテスト

# 結果発表

はじめは全然こないのではないかと心配されたマップコンテストも、9月にはいって一気に作品が届きだし、最終的には、80人、400枚をこえるマップが集まった。

となると、1人あたりマップ5枚という計算になるのだが、その平均を1人で上げているのが愛知県の植田慈郎(17)だ。彼はじつに73枚ものマップを送りつけてきたのだ。そのすべてがゲームをするためというより、マップエディタという不便なグ

ラフィックツールをあえて使って絵をかいたという感じの作品だ。その一部をつぎのページに紹介する。

彼にはその熱意にこたえて、特別賞を贈る。賞品は、編集長が「なにか」を贈るといっているのでおたのしみに。

送られてきたマップの傾向としては、意外に実在のマップが少なかったが、日本地図と三国志のマップがなぜか多かった。もしかすると光荣ゲームの影響からだろうか？

じつはあったぞ

豪華賞品



マイクロキャビンのソフト

サーク、フレイ、幻影都市や、人気のプリメ、大戦略など。お好きな1つをプレゼント。



パナソニック特製ソフトアダッシェ

パナソニック提供のおしゃれなバッグ。ビジネスに、学校に、旅行にとどこへでももっていける。



マイクロキャビンオリジナルテレカ

かっこいいマイクロキャビンオリジナルテレカ。幻影都市、サークII、エルムナイトのいずれか。

大賞

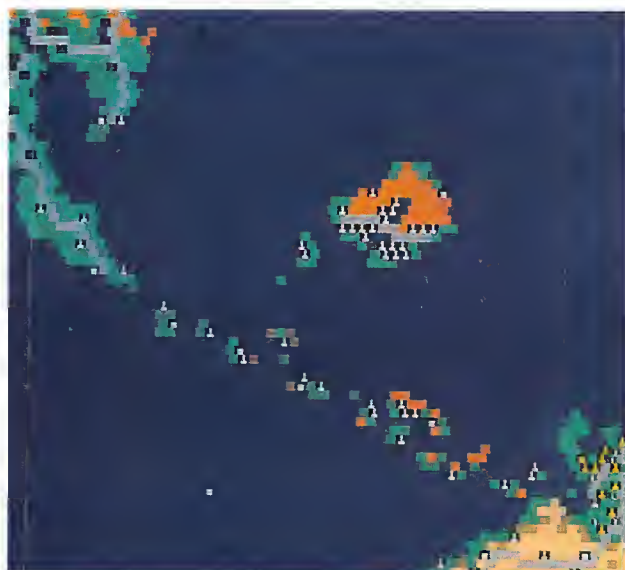
マイクロキャビンのソフト+パナソニック特製ソフトアダッシェ

SMALL ISLANDS

神奈川県 えいき(10)

『キャンペーン版大戦略Ⅱ』になって、今までで最もかわったところといえば「艦隊戦ができる」ということだ。そんなわけで艦隊戦を意識したマップがかなり多かった

なか、このマップはシンプルながらも、艦隊が進撃してゆく様子が目にうかぶようだ。食欲にマップ全体を使いきろうとしていないところがポイント。



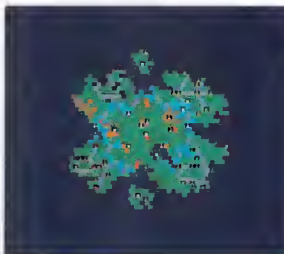
①艦船ユニットは機動力がないので、あるていど進撃ルートが特定されているほうがいいかもしれない。ただコンピュータが艦隊戦に弱すぎるのが難点

優秀賞

4名

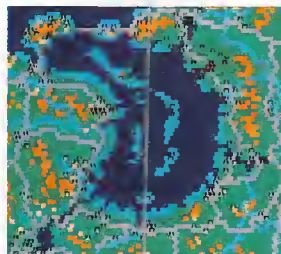
パナソニック特製ソフトアダッシェ

ベケ、ベケ、ベケ  
福岡県 奥崇貴(?)



①バツの形の島。4人マルチプレイに最適。1人であそぶときは敵国に同盟を組ませると良い

Crowded Area  
兵庫県 柳田弘志(?)



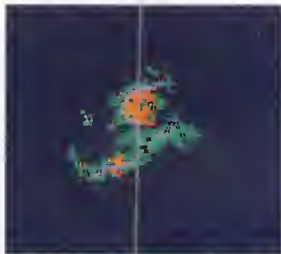
①リアルな地形、絶妙の国配置でマイクロキャビンイチャオシマップ。REDを攻撃しつつYELLOW攻略の足がかりをきずけ！

TRICK OF BASKET  
大阪府 加藤伸一(?)



①「かごのとおり作戦」の3国同盟対YELLOWの戦い。領土を守りつつ、1国ずつたたきつぶせ！

Battle wyvern  
福島県 赤間孝(?)



①ワイバーンが翼をひろげた形のマップ。3方をかこまれたBLUEの血路をきりひらけ！



さすがに400以上のマップはすべてをテストプレイするわけにはいかないので、まずパッと見と解説文を見る1次選考にかけられた。

1次選考で選ばれたマップは38枚。それを、編集部のおさだ、ばおばお、マイクロキャビンの開発スタッフの、大戦略を知りつくしている3者が審査員とな

ってテストプレイと最終選考をおこなった。

各マップを20点満点で採点し、3者の点を合計して上位から大賞1名、優秀賞4名、入選12名をそれぞれ決定した。ただし、例外として、同じ感じのマップがたくさんあるばあいは得点が高くても賞からはずした。

審査員の選評を下に紹介する。

## 選 評

どれも力作ぞろいで優秀をつけがたかったのですが、主にオリジナリティ、戦略のバリエーションの多さ、デザインの3つのポイントから見て評価しました。「Crowded Area」は、きれいな見ため、各国の絶妙な配置にひかれました (マイクロキャビン 開発スタッフ)

変形マップはよっぽど練られたものでない点にはあがなかった。個人的に小さくて、こじんまりとしたのは好きだ。Battle wyvernは美しさにみとれてしまった。

(MSX・FAN ばおばお)

全体的にあまりテストプレイをやりこんでないようだ。マップの解説にしても、「ここがウリノ」みたいな感じで書かれているものはすくなかった。というわけで、選考する側はイマイチはりあいがなかった。残念。

(MSX・FAN おさだ)

## 特別賞

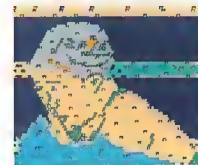
世界の国旗シリーズ 他  
愛知県 植田慈郎(17)

「世界の国旗シリーズ」、「黄道12星座シリーズ」、さらに「岩崎恭子」や「織田信長」などの人物など、常人の思考の大気圏外にあるようなマップを73枚も作り出した植田慈郎に、その大戦略とCGコンテストをかんちがいしているかのようなアイデアと異常な投稿量をたたえて特別賞が贈られることになった。

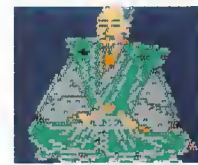
だが、当初は予定されていなかったことなので、賞品などは未定。まあ、「なにか」なので、たのしみにしてね。



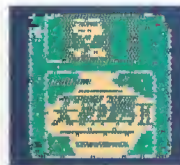
④「世界の国旗シリーズ」のユニオンジャック。実際に遊んでも楽しくなさそうだが?



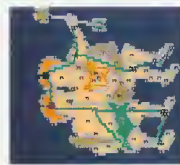
⑤「水泳の岩崎恭子ちゃん」のちょっと顔がコワイのはしょうがないのゴイ?



⑥これは「織田信長」だ一目でそれとわかってしまつてろがスゴイ



⑦「キャンペン版大戦略IIのプログラムディスク」かもしれないが?



⑧これは「黄道12星座の双子座実像に遊んでみてもいいか?」うな感じ

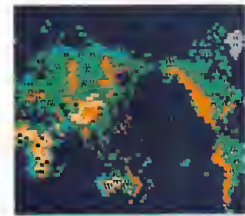
## 入 選 12名 マイクロキャビンテレカ

みなみのしまのカメハメハ  
福岡県 奥崇貴(?)



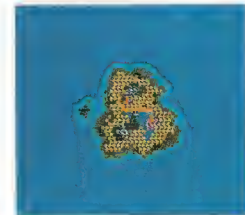
⑨本当にとこの島の島のような感じがするのどかな雰囲気がある

WORLD WAR3  
高知県 大省略 II (16)



⑩実際の地図は縮尺の差が最もむずかしい。これはきれいにわさまつていてマル

Air Port  
福島県 赤間孝(?)



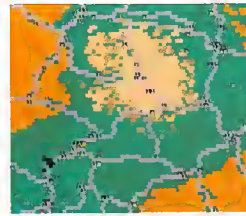
⑪たった一つの空港だけの国から5ヘックスの位置にある。激戦必至のマップ

MSX・FAN  
神奈川県 α (17)



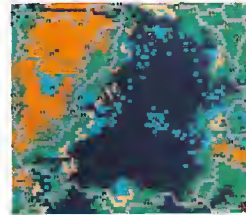
⑫MFファンロゴのものは何作かあったが、これが一番おもろそう

NO WATER  
神奈川県 えいき(16)



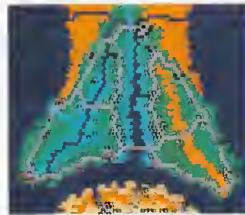
⑬なんたかどかかわきそうなマップだ。モンゴルの草原のようが熱帯気候がいい

an INLET  
大阪府 上坪耕一(?)



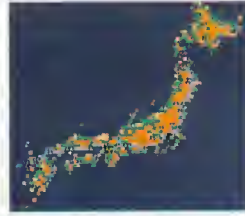
⑭正統派な大作向のマップ。腰をすえてじっくりときましう

River Side War  
愛知県 大戦略オタク(?)



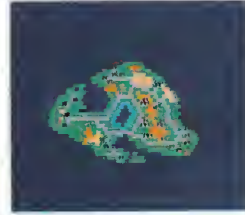
⑮妙な形のマップだが、川のデザインにこだわっている。なんとも遊びたくなるマップ

ニホンレットウ  
福島県 小沼良嗣(?)



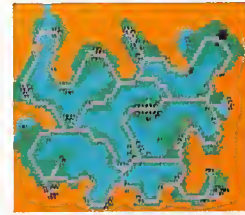
⑯「日本は狭い」ことを実感してしまつマップ、キレイさにかけて採用

Petit ile  
茨城県 水沢功(?)



⑰シンプルなショートマップ。湖から植民地があらわれるのだから?

Silent Lakes  
愛知県 大戦略オタク(?)



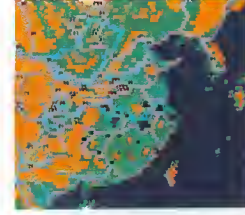
⑱五大湖がモデルか? 浅瀬にずっとAMX-10 RCをならべたくなる

OLYMPIC'92  
青森県 小沢達郎(?)



⑲もう終わってしまったが、96に書きなせばあと4年あそべるのがポイント

さんさくし'92  
福岡県 Jackey(?)



⑳同オタク多数の三国志マップ。倭の国まではいっている点を強調した



新装

第2回

プリメ倶楽部

やっと涼しくなってホッとしていると、すぐに寒くなってフルブルふるえだす季節になっちゃうし、めんどくさい国だよねえ。プリメは発売から5か月もすぎてしまった。時のたつのは早い……。

マイクロキャビン  
0593-51-4444  
発売

媒体	国×7/2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円

※漢字ROM不要版は通信販売のみで扱っています。15,244円(定価+消費税分)を現金書留で、下の宛て先まで送ってください。送料は無料です。  
〒510三重県四日市市安島2-9-12 株式会社マイクロキャビン 通信販売係

## ★つ、ついにきたきた、やっときた!

### 子育て自慢の広場に33種類の……

いやあ、本当に待ちどおしかった。やっと送ってきてくれたんだよ、全エンディングと最後のオリジナルエンディング

「××の?」の報告を。でも、この原稿を書いている時点では、全33種類のエンディングを経験したという報告をしてくれた人

はただひとり。そう、この下のカコミで紹介している彼だけ。キミにはプリメグッズ3点セットをプレゼントするよ。

#### 埼玉県・NECATくん?歳

待ちに待った全エンディング達成の報告が編集部へ届いたのは8月23日のことだった。彼よりも早く達成している人がいるかもしれないが、ディスクといっしょに送ってこなければ、こちらで確認のしようがない。ということで彼をトップにする。今回は直接彼に電話をしてインタビューをしたぞ。

ささや: まず、最後になったエンディングは何でしたか?

NECAT: え〜と、やっぱり「××の?」ですね。

さ: これになったときの感想などを聞かせてください。

N: こんな父親じゃあ、娘がかわいそうだなあって思いました。

さ: これになる秘訣は?

N: とにかく何度もやり直して試すことだと思います。

●娘の名前: シル・ブライン

●娘の未来: 全部です

さ: 難しかったのは?

N: やっぱ、オリジナルエンディングです。ほかのと違って、複数のパラメータが関わってくるん

でなかなかできませんでした。

さ: 最後にまだなっていない人に何かメッセージをどうぞ。

N: とにかくあきらめずにガンバってください。

さ: それだけですか?

N: それだけです。



◎さあ、さて、コイツは何のエンディングになったときのパラメータでしょう? カンのいい人はわかるよね

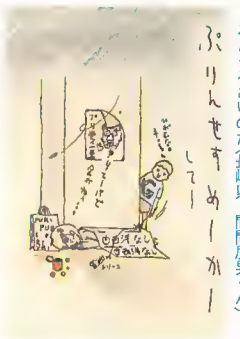
## ♠◆★プリパロの広場ができちゃった

### ローズ武者修業に征く

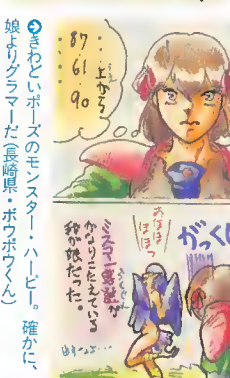


君の娘もごんはズだ!!

◎あと一歩というところで選べる、ちょっとむづかしいものがあるよね(宝蔵庫・北村茂樹くん)

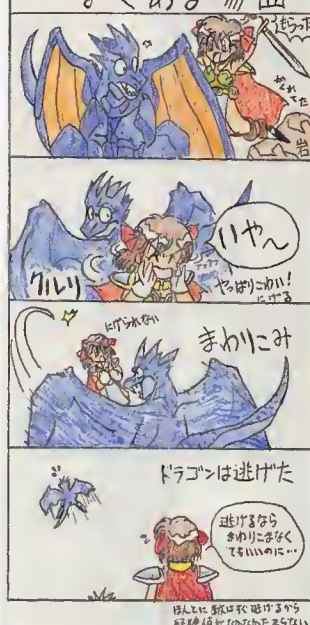


◎田中重風のイラスト。隣の席のシグルが採用したところささいな宝蔵庫・間間屋くん



◎自分の子で、あんなに可愛いわね(宝蔵庫・シルビークくん・18歳)

### 武者修行によくある場面

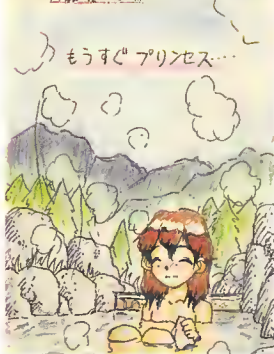


◎これ、よくあるある!! 回り込んだら思った、選んだらね(宝蔵庫・シルビークくん・18歳)



# 大盛況!♥イラストの広場で〜す♥

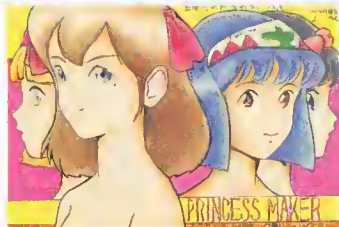
Princess Maker  
18歳-恋愛風



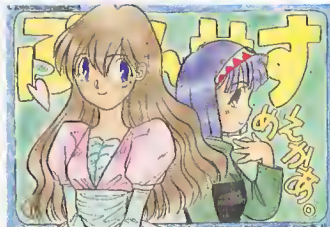
④こんなバカンスもいいよね。でも、IIは……(長野県・瓦屋竹左衛門くん)



⑥Good!! 全部採用したいけど……(愛知県・かたねゆうさん)



③この色の塗り方はとってもいい。次回作を楽しみにしてるよ(東京都・マサ斎藤くん)



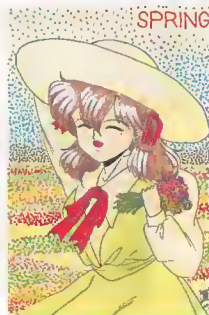
③水彩絵具の利点をうまく使っていてとてもいい感じに仕上がってるね(東京都・川中島明美さん)



⑤おはこん常連者の登場/心配しなくても、ちゃんとあげるよ(岐阜県・田中将司くん)



⑥そう、こんな感じで色気上げたのだ(ウソ・大阪府・ちづかの弟くん)

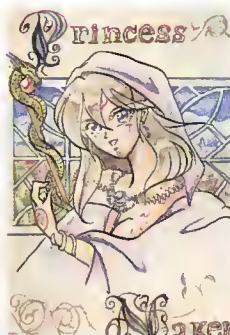


④4枚全部載せちゃえば文句はあるまい。4枚載せて「子意味があるしね。ちなみに動物気というところ秋がいいかな。冬も捨てがたい。まだ手を描くのはムズい?」(大阪府・藤里さん)

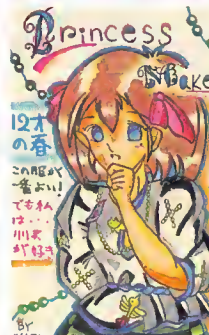
⑤マイキくんいわれなくても良く知らない(東京都・美穂珠さん)



⑥見るからに元気いっぱい! 軍艦マーチが似合いそう(千葉県・リメアくん)



⑦十字軍でも採用されてよかったね(東京都・とりボールさん)



⑧フッフッフ、ついに浮気してきた双子さん。並べると2人のタッチの違いがわかるね(佐賀県・左が美紀龍さん&右が由紀龍さん)



## Dr. ささやの 控え室でちゅ



▲わーい、マイクロキャビンの樋口さんができたのホヤホヤ、ゴールドディスクケースをくれたぞよ。上の写真で樋口さんが持っているのがそれ。これはイラスト採用者にあげようかなあ、どうしようかなあ、悩むのう。

★先月イラストを描くなんていっちゃったけど、やっぱりひとりでも多くの人を採用させてあげたいので、やめました(ヒマがなかっただけ)。9月号でカミューって名前を「女の子に〜」と書いてしまった太バカ野郎。みなさん、「男の子には〜」に直しておきましょう。それと廣まさきさん、まちがえてしまっでごめんなさい。とりあえず来月は「最強の娘コンテスト」の発表をしようかと思っている。はたしてレベル29を越える娘が送られてくるかな?(すでにいるというウワサが……)

◆こ〜んなにレベルの高い作品が送られてきて、盛り上がるとは思わなかったイラストコーナー。プリパロ(プリメのバロディの略)を新設したし、これからもどんどん応募してくれ。気になる競争率は今月で約3倍。徐々に高くなってきているけど、まだそれほどでもないでしょ。そこでこのレベルの高さを失わないうちに……

▷イラストコンテスト! を行うことにした。プリメに登場するキャラなら何でもOK。とにかくうまくければ良い、ということにする。アイデア勝負だろうと、爆笑するようなものでも、選考の対象になるヨ、う・ま・け・れ・ば。大賞にはCDにテレカにディスクケースの3点セット、優秀者にも賞品を用意している。みんなから投票をしてもらうことになるんで、1月号で掲載し、3月号で発表する予定。さあて、どんな力作が来るか楽しみでちゅ。投票してくれた人にも何かプレゼントするよ。締切りは11月2日必着。子育て自慢とご意見・ご感想はひきつづき募集中です。宛て先は以下のところまで。

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「プリメ倶楽部」係



# ゲーム十字軍

## CONTENTS

★付録ディスクでは右のトビラCGが見られる。

●ゲームのぞき穴→『キャンペーン版大戦略II』のウル技ほか。(P16)

●通り抜けできます→『ハイドライド』ほか。(P17)

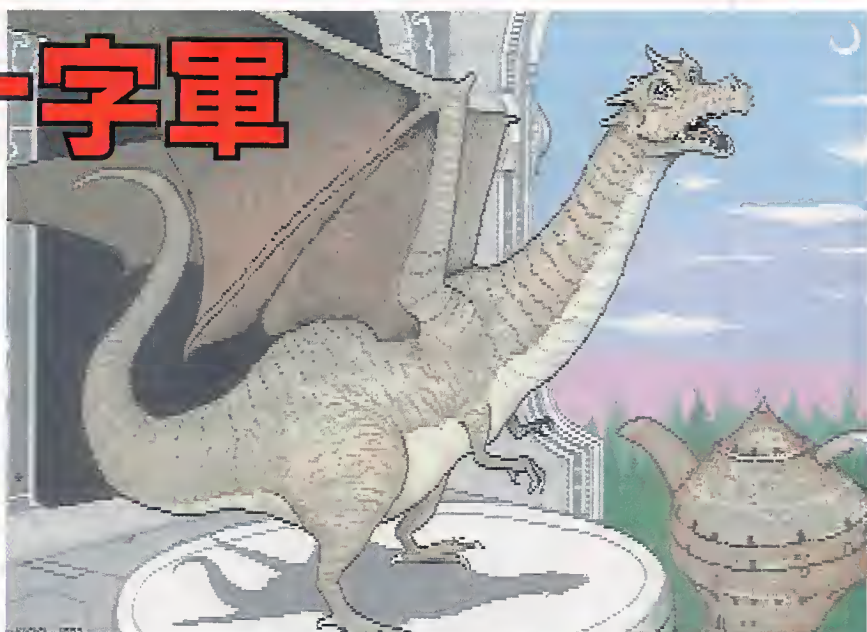
●歴史の散歩道→SLGを作ってみようノ(P18)

●読者対抗マルチプレイ→いよいよプレイ開始8耐マルチ〜大阪夏の陣〜(P20)

●桃色図鑑→桃色ならぬバラ色図鑑だ。(P22)



千葉県・扇山真也



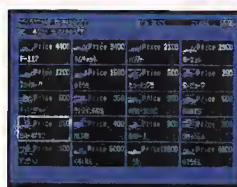
## ゲームのぞき穴

### キャンペーン版大戦略II

キャンペーン中に生産タイプを変えるワザ!

まず、システムディスクにオリジナルの生産タイプを作り、その生産タイプでキャンペーンゲームをはじめる。

マップをクリアするまえに、その生産タイプの内容を変更しておく。すると、そのマップでは生産できる兵器の種類は変わらないが、つぎのマップからは変更した生産タイプの兵器が生



1 はじめの生産タイプ。これでとてあさずマップを戦うのだ

産できるようになる。また、以前からあるユニットも再配置できる。空母などが必要になったが、生産タイプに入れ忘れたときなどは便利。

(宮城県/美容室アトベ・?歳)

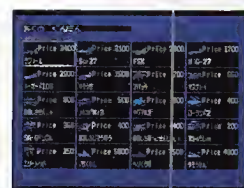
☆これは一見、便利な技だが、



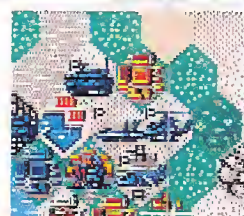
2 マップでは変更したユニットを生産できる。うれし!



3 いろいろなユニットがあつて部隊がにぎやかだ。楽ししみ



2 途中でゲームを中断して生産タイプを変更するのと便利



3 そしてマップをクリアする直前でセーブしておく

変更まえの生産タイプのときに生産したユニットのマップキャラがバグって全部別のユニットになってしまい、非常に見づらいという重大な欠点がある。



6 でも、グラフィックは一部変なところはある。これ

## ぶよぶよ

黄土色のぶよぶよが、カーバンクルになる!!

タイトル画面のときに(に)を押しながらスペースキーを押せば、ぶよぶよが人間の形になります。また、同じ方法で(か)を

押しながらスペースキーを押すと、黄土色のぶよぶよがカーバンクルになります。ちなみに元に戻すにはリセットしましょう(笑)。

(京都府/HI-Br.・?歳)

☆これは気持ち悪いぞ!



●カーバンクルがくっつくとき……気持ち悪いのだ



涙あふれて……91年6月号の「FAN LETTER」でも取り上げられていた、雑誌の風をプレイした。それだけでも十分かわいいうたが、それぞれのなによりに、バックページの色あせていない同ソフトがあったのが、一層不憫ぶんでならなかった。P.S. がばれん馬、プレイ……（宮城県 かつこせノ 雄雄、14歳）

# 通り抜けできます

## ハイドライド

Q すいぶん長いこと困っています。2匹の妖精と黄色と

A 北海道・オレは赤きサイクロン

「ハイドライド」の通り抜け  
1. 3人目の妖精……みんなここで迷うんですね、僕はそうでもなかったけど、いっしょに答えます。ワゴンのファイヤーボールをディフェンドの状態で数発（具体的な数は確めて下さい）くらって倒す時に、すい入れることができます（10の約数）  
2. 3つめの宝石……城の3つめの部屋（最後の行き止まりの部屋）の基石（十字架）を下からつづいて下さい。  
3. 不死の薬……パリスの城のある島の周りの川（川の中にあります。近くはワゴン・ドラゴンで）  
4. ドラゴンの倒し方……ドラゴンの下にもぐり込んで（奥に奥が難しい）ドラゴンが右に取れたら行きます。下からATTACK（壁を壊す）  
5. 動く岩……川の中に入るためのカギです。おたふん（なんせせりくく前だからなあ）（おたふん）  
えっ、ついでにパリスの倒し方も書いておきます。パリスは上下左右にファイヤーボールを出しますが、自分の半円をパリスにあって、残った状態でダメージを与えます。あと1ダメージで死ぬときにATTACKに切りかえり、そして死んで、不死の薬で生き返ります。エンディングです。

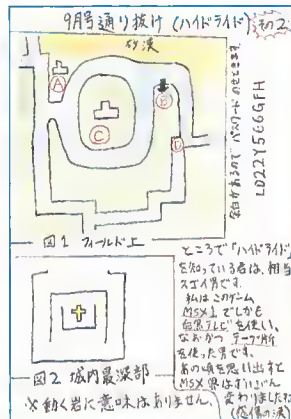
水色の宝石は見つかりましたが、3匹目の妖精と3つ目の宝石がどうにも見つからないのです。不死の薬も見つからないし、ド

A 埼玉県・駒井宏

9月号通り抜け（ハイドライド）  
質問に対する順序は 3匹目の妖精→ドラゴンの倒し方→不死の薬→3つ目の宝石の順になります。  
まず、図1の(A)から水路へ入り(B)へ上陸します。そこにはWIZARDが2匹いるので、そのうち5回受けてから倒すと3匹目の妖精を倒せます。すると(C)へワープするのでドラゴンを倒します。（この時休みながら倒すにがんばる）倒すと不死の薬が手に入る。次いで城へ入り、最深部（図2）の十字架を攻撃します。外へ出ると水路の水が干涸びているので、(D)の所にある宝箱が見えるはず。その中に3つ目の宝石があります。  
あとは城へもどし広間でパリスと決戦!!

ラゴンは殺せないし……。また、動く岩は何か意味があるのでしようか？

☆ちょうど10月号でハイドライドが収録されたばかりなので、編集部のアドバイス付きだ。



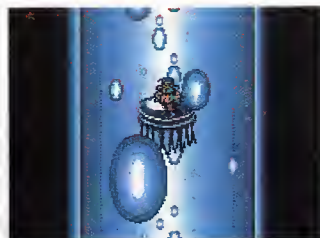
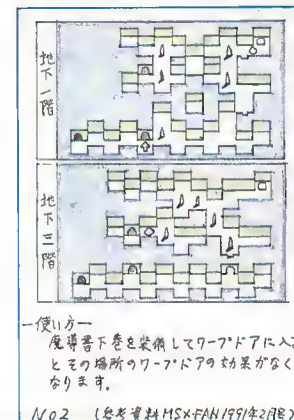
## サークII

Q 結晶の谷でつまっています。ワープドアからでられませ

A 兵庫県・沙輝

——サークIIの答え——  
魔導書下巻は地下3階にあります。行き方は下の通りです。  
——行き方——  
青銅のカギがあれば昇降機が使えるのですが、ない場合は地下1階のマップの下の方の階段（矢印のついている）をのぼって地下1階のワープドアに入ると地下3階の◇印の所に出るので、あとはマップ右よ（口印の所）にある道具箱の所までいけば魔導書下巻が手に入ります。  
※地下1階の口印の所には青銅のカギがあります。  
——使い方とマップはNo2です——  
No1

ん。本屋で見つけた攻略本によると、地下2階の宝箱に魔導書下巻が入っていて、それを見つけるとワープドアが抜けられると書いてありましたが、宝箱ははじめからからっぽでした。



④マップの左下にあるエレベーターを使って地下3階へ行くのは超かんたんだ



④結晶の谷のフィナーレを飾るのは西天王・氷のフィールドだ

## 教えてください

Q 『太陽の神殿』でカステリーヨの地下で池の水を抜いたあと、いけにえの池の奥まで行って大小のつばのある部屋から出られなくなりました。カステリーヨがあやしいとは思いますが……。持ち物は、銀の玉、金の台座（おいてある）、片目のマスク、赤・青の球、方位磁石、銀の鍵、ライター、金の鏡、銀

の香炉（香をたいて壁画を見た）、石のハンドル、石の歯止め、青いブロックです。

（広島県・榎岡淳・?歳）  
Q 『アークス』で水の精霊が見つかりません。たぶん、ユリアンドルのどこかにいると思うのですが、どこにもいません（ダンジョンも調査済み）。ほかの3人の精霊には会っています。そのあとどうするのでしょうか？  
（青森県・坂本真一・16歳）

Q けっこう古いゲームで最近やりはじめたんですが『ウィングマンスペシャル』のシーン1のナースを倒して、シーン2に行ったのですが、それから何をすればいいのかわかりません。持ち物は、ハンマー、洗面器、スリッパ、バケツ、水、魚、ライター、タオル、灰皿、鏡、写真、ガムです。どうしたらいいのでしょうか？  
（埼玉県・まる・14歳）





## 歴史の散歩道 三国志

# 自作SLGのススメ

満足できるSLGに出会えないとおなげきの諸君、それなら、自分たちで作ろうじゃないか。

## 自作SLG制作プロジェクト発動!

当コーナーのコラム「オレにもいわせろ」の連載がはじまってはやくもまる1年になるが、そのなかで歴史SLGに対するさまざまな不満・要望・意見などを取り上げてきた。

毎月毎月送られてくるカンカンガクガクのハガキをチェックしている担当ファジー鈴木は、読者のみんなのSLGに対する熱意というか愛情というか、とにかく並々ならぬパワーを感じるにつれ、このエネルギーをムダにしたい、このままでは終わらせたくない、と思うようになった。

そこで、しばらく(5分くらい)思案したあげく、1つの答えを導きだした。自分たちの手でオリジナルの歴史SLGを作ってしまったらどうかと。

しかし、コンピュータソフトの開発となると各ソフトハウスの例を見るまでもなく、莫大な時間・費用・人的資源がかかり、そうかんたんにはいかない。編集部としても、あくまでも雑誌を作るのが仕事なので、畑ちがいの作業に本腰をいれるのは難しい。では、いったいどうすればいいのだろうか?

そこで、またまたファジーは考えた(2分くらい)。ウチは出版社だから、雑誌とかムックとか、紙メディアには強い。紙でできることといえば……そうだが、ボードSLGがあるじゃないか(思考時間計10分)。

というわけで、長い前フリだったが、ここにボードSLG制作プロジェクト「自作SLGのススメ」がスタートする運びと

なったのである。

さて、ボードSLGといえば、ルールが複雑でおぼえることが多く、長時間にわたるプレイは大変と相場が決まっている。これでは、せっかくゲームを作っても限られた人しかプレイできないのではツマラナイ。そこで今回は、比較的ルールがかんたんで親しみやすく、短時間で勝負がつき、かつ持ち運びにすぐれている、ボードSLGの新ジャンル、カード型SLGを作ることにする。とはいってもSLGの魅力である戦略・駆け引きの妙というエッセンスは損なわないようにしなければならない。いつでも、どこでも、誰とでもプレイでき、それでいて奥が深い、いわばトランプやウノみたいなSLGを目指そうというわ

けた。なお、題材についてだが、読者にいちばん人気のある三国志の世界をゲーム化することにしよう。そして、でき上がったゲームシステム・ルールおよびプレイアイテム一式は本誌上で発表する。商品化、ということもあるかもしれない。参考までに光栄のカードSLGを下に紹介しておく。興味ある人はプレイしてみてください。

というわけで、ゲームシステムに関するアイデアであれば、どんなちいさなことでいいので、歴史の散歩道「自作SLGのススメ・ゲームデザイン」係まで応募してきてほしい。協力してくれた人には素敵なプレゼントも考えているぞ。

みんなで力をあわせてオモシロイSLGを作っていこう!



①光栄カードゲーム第1弾。わかりやすいシステムながらも戦国時代の魅力表現している(2800円)



②三國志III。ゲームシステムは武将風雲録とほぼ同じ。みんなでこれを超えるものを作ろう!(3300円)



③ロイヤルブラッド。原作とは違い、宝石を集めるのが目的。ちょっとSLGとはちがうかな?(2800円)



④オリジナルカードゲーム。光栄社内の評判ではコレがいちばんおもしろいか?(2800円)



⑤最新作、元朝秘史。まだ見てないのでわからないが、うまくゲーム化していることだろう(2800円)

## 今月のおはがき～オレにもいわせろ～

### ■能力値について

なんで17そこらのガキで90なんて値がつくのだろう。また、年とっても90なんてやつもいるし。17歳～75歳ぐらいまで生きて、ずっとパラメータが変わらないのはどうして? 例えば20歳で100m10秒台で走っていたとしても、60歳をこえて走れるとは思えない。能力値には、年齢も考慮に入れるべきだと思う。

(岡山県・森上渉クン)

### ■読者の選んだ勇将ベスト10

- 1 上杉謙信
- 2 真田幸村
- 3 立花道雪
- 4 本多忠勝
- 5 山県昌景
- 6 島津義弘
- 7 吉川元春
- 8 鈴木重秀
- 9 長野業正
- 10 立花宗茂

☆9月号「勇将は誰だ?」で募集

した、読者からのハガキで作成したベスト10ランキング。さすがに名だたる武将ぞろい。しかも、猪突猛進の猛将ではなく、統率に優れた戦術家が上位を占めてるなあ。ちなみに武田信玄は11位だった。イラストは、今月はスペースの都合上ちょっと少なくて7枚。注目はいきなりトップを飾った大型新人ぼんてお・ピラと。今後が楽しみ。しかし毎月毎月、これでもかというように絵の上手な新鋭が出現してくるけど、そんなにいったいどこに潜んでいるんだ!?



◎京都府はなとらピラと。ウマイノ美人(うまいの びんなん)の孔明だ。でも、ペンネーが意味不明だぞ



オレのポイント教える 今月採用の人のポイントを紹介。トランプを走る稲景知は今月もポイントとなつていて、群雄割拠の地盤が少しづつ様変わりしつつある今、イラスト界にも新時代到来か? 3ポイントで書籍、5ポイントでゲームをプレゼン。

## ゲームデザインのポイントは?

さて、ゲームの仕様について。プレイ人数は2~6人程度。1プレイは1~2時間ぐらいで終了するようにしたい。

使用するアイテムとしては、カード(武将カード・イベントカード・計略カードなど)60~100枚のほかに、全国マップ1枚、6面ダイス2~4個・ユニット(マーカーやカウンタとして)30~50個といったところか。もちろん、もっと別なものを使ってもかまわないが、なるべくすくないほうが好ましい。

そして、デザインのポイントだが、1にも2にもわかりやすいシステムにすること。歴史SLGに対して特別な知識のない人でも問題なくプレイできるようにしたい。あまりマニアックなものはダメ。

また、運と実力のバランスをとることも大事。基本的には戦略の妙によって勝負が決まるようにするが、それだけではつまらないので、初心者でも勝てるように偶然性も加味したい。いわば、麻雀並のバランス(実力:運=7:3)が望ましい。

そして、三国志という題材を生かすこと。武将カードはいくつかの能力パラメータでそれぞれの個性を表現したり、イベントカードは史実をもとにして雰囲気盛り上げるなど、ファンへの心配りを忘れてはいけない。

以上の点に注意して、みんなの自由な発想でゲームデザインにとりくんでみてくれ。大まかなシステムだけで細部まできっちり決めてなくてもかまわないし、ゲーム全体でなく部分的な



◎三国志カードSLG完成予想イメージイラスト。こうしてみると、結構かさばってしまうかな。なるべくダウンサイジングでいきたいんだけどね。ちなみに予価3000円(?)

ルールでもかまわない。とにかく、思いついたことなら何でも送ってきてほしい。

もちろん、ファジーにもゲームシステムの腹案はあるのだが、

自主性を尊重したいので今月はあえて載せないでおく。来月号で公表するので、次回からは実際にシステムについて考えていくことにしよう。

## アイデア大募集

いきなりゲームシステムを作れといわれても、いったいどうやって手をつければいいのかわからない人もことだろう。そこで、ゲームシステムの核となる要素について説明を加えておく。

まず、もっとも重要なのは戦闘のシステム。SLGというのは戦闘システムのできの良し悪しでゲームのオモシロさが決まってしまうほど。武将カード+兵力ユニットを場に出して、カードなしダイスによって勝負をつけるというのが一般的なところだろう。それだけでは味気ないので、計略や一騎討ちなどのルールも加えたい。

そして内政だが、これはあくまでも失われた兵力の補充が主眼で、コンピュータSLGのように国力

アップしてどうこうというわけにはいかない。ボードSLGにおいては、数値(能力・国力など)の変化を表現するのは限りなくむずかしいのだ。もちろん知将型武将がいると有利になるようにする。

また、武将の登用・引き抜きシステムもきっちり決めておかないとファンは納得しない。

ほかにも、イベントカードでゲームにアクセントを加えるのも忘れてはいけない。いかに多彩なイベント(史実を元にしたものが望ましい)を用意するかがポイントとなる。

というわけでゲームのアイデアを募集するぞ。ゲームの題材は三国志、しめ切りはとくにもうけないのでじっくり考えてほしい。

## まとめ

ファジーがはじめてボードSLGに触れたのは高校生のとき。当時はまだカードSLGはなく、コンピュータSLGもやっと初代・三国志が発売された頃で、現在のように完全に市民権を得ていたわけではなく、一般にSLGといえばボードSLGのことを指していた。確かに、相手を探すのも大変だし(ある程度実力のある相手じゃないとつまらない)、1プレイにえらく時間がかかるし、実際、あまり回数はこなせなかった。

でも、ボードSLGってのは人間が相手だからコンピュータの画一的な思考とは違い、臨機応変に対処しなくてはならない。智と智のぶつかりあいで、純粋に戦略・戦術の妙を味わうことができる。

それに対して、コンピュータSLGは結局のところ、アルゴリズムのアラを見つけてしまえば絶対負けられないかな。

だから、SLGのプロを自称するのなら、少なくとも戦術級ボードSLGを極めてからでも遅いかなと思うよ。

余談になるけど、ファジーはもと、ちいさい頃からカードゲーム(トランプ・花札など)やボードゲーム(人生ゲームなどの類)・テーブルゲーム(将棋・チェスなど)が好きで、研究を重ねてオリジナルのゲームシステムをデザインするのに熱中してた時期もあったくらい。その経験が今こんなところで役に立つんだから人生は不思議なものだね。



◎大阪府・赤坂和俊クン。曹操・劉備の会談の際の名場面。よく雰囲気が出ていて秀逸



◎埼玉県・慎之助クン。カッコイイ/境界線をぼかす彩色法は編集部内で賛否両論



◎神奈川県・RIEKクン。彩色の微妙さ・妖しさ(?)が好き。書き文字もマル



◎佐賀県・由紀龍クン。お、さっすくこのネタで来たな。にぎやかなところがいっぱい



◎東京都・稲景知クン。編集部大ウケ! 82知ていうのと7色のヒゲがかわいいな



◎大阪府・麗亜クン。8耐マルチでどうも。次は一騎討ちのシーンなんかいいな



イラストを描くのが得意な人へ こんにちは。わたしは都桃と申します。わたしはイラストの好きで、よくオレにもいわせろ、文通して都桃に色ぬり方を教える人は連絡ください。よろしくお願ひします。今、都桃川県横須賀市追浜本町2-29 市営1-1 都桃15歳 長谷川智美 P.N. 都桃15歳 5分ふっふっふ、これを読んだ男性読者の80%がハガキや切手を買いに走りだしていき、姿が目に浮かぶよう、都桃 キミはひょっとすると大きなあやまちを犯しているのかもしれないぞ、だから掲載するなって、いや、こつと。

# 読者対抗マルチプレイ第2回8耐マルチ～大阪夏の陣～ 武将風雲録

徳川家康VS. 豊臣秀頼。  
その後 280年の時を経て、  
大阪の陣の熱き戦いが蘇る

## 第2回大会、いよいよ開幕

西暦1992年夏。まだ完全に眠りからさめきっていない大阪の街に、ひときわ鮮やかに若き男たちの姿が映る。いずれも瞳は野心に輝き、顔立ちには強靱な意志の強さが現れている。1人、また1人と影を増し、その数が16に達したとき、空気の波がさざめき、目には見えない火花が

飛び散った。何者かが口を開きかけたが、ビル谷間の吹き抜ける獣の咆哮のような風の音にかき消され、深遠なる寂寥の彼方に滅した。まるで彼らの運命を暗示しているかのよう。

かつて、豊臣秀吉が天下を制したこの地で、ふたたび天下をめぐる熾烈な戦いが繰り広げら

れようとしていた……。


というわけで、去る8月9日、大阪日本橋J&Pテクノランドにおいて、「第2回8時間耐久マルチプレイ～大阪夏の陣～(主催MSX・FAN編集部、協賛光栄、協力J&Pテクノランド、パナソニック)」が開催された。

いよいよ今回から実際の大会

の模様をレポートしていく。まずは、今回参加してくれた8チーム16人を紹介しよう。

なかでも注目、京都の松村智和・憲和くん。兄弟での参加は大会史上(といっても2回だけだが)はじめて。血は水よりも濃いというが、絶妙のチームワークでどこまでがんばるか。

## 参加者一覧

							
浅井担当 西野良 京都府 14歳(左) 吉村一真 大阪府 14歳(右)	斎藤担当 松村智和 京都府 14歳 松村憲和 京都府 12歳	朝倉担当 池田直生 奈良県 16歳 酒井政幸 兵庫県 17歳	鈴木担当 西村健介 奈良県 15歳 川口忠臣 大阪府 16歳	大内担当 宮崎政和 大阪府 15歳 藤原十三男 大阪府 15歳	長宗我部担当 坂田善彦 大阪府 14歳 堀敬文 和歌山県 22歳	尼子担当 益尾宏治 大阪府 20歳 奥野真太郎 大阪府 16歳	織田担当 打越巨 大阪府 18歳 大橋研一 大阪府 17歳

## 戦士つどえり！～開会式～

朝9時30分。秋葉原と並び称される日本橋の電気街も人影はほとんど見えない。

そんななかであって、テクノランド前だけは、大会参加者および観覧希望者によって埋めつくされ、不条理な列を成していた。不思議に思った通行人が、いったい何があるのかたずねてきたくらいである。

出欠確認のあと、まずはパートナー決定。各人思い思いにこれからともに戦う仲間を選んだ。そして、運命の大名選択。今回はドラフト制で行われた。有力大名には指名が集中するものと見られ、競合覚悟で強力な大名を選ぶか、安全に中堅大名を選

ぶか。各チームそれぞれの意思を胸に投票用紙に記入する。結果は斎藤こそ4チーム競合したが、有力大名の織田・浅井が単独指名。各チームとも意外に深読みしすぎたというところか。

いよいよ10時。開店と同時に店内になだれこみ、大会会場の5F特別室へ。15m四方ほどの部屋はギャラリーも含めるとほぼいっぱいになってしまった。はやくも熱気につつまれる！

参加者を代表して、堀敬文くんが力強く選手宣誓を行い、10時15分、光栄・大鹿さんの関の声を含図に、8時間もの長きにわたる戦いの幕が開いたのである。



①ぞくぞくと集まる参加者たち(店の都合上、開店時間まで会場に入らなかった)。闘志を胸に秘め、戦士たちは何を思うのか



②今回はギャラリーもいて会場はとてにぎやか(すぎて店から苦情がくるほど)。参加者と一緒に盛り上がったのだ



③運命を分ける大名選択ドラフト。1巡目から競合が相次ぎ、3巡目になってようやく全チームが決定した



④歴史の散歩道でおなじみ魔連クンの姿も(イラスト・ちづかの弟くん)



## ゲームスタート！ が、しかし！?

プレイ開始後の1551年3月、いきなり浅井が動いた。山城・足利を攻めて国を奪う。これによって、はやくも朝廷掌握大名となり、3か月ごとに他大名への命令が可能となった。

翌4月、周囲をプレイヤー一国に囲まれ出口のない斎藤は朝倉と共同して、手薄になった浅井領・近江に攻めこむ。はやくもプレイヤー同士の戦いが勃発/浅井軍、劣勢ながらもなんとか持ちこたえ、長期戦となる。

また、負けじと長宗我部が阿波を、尼子が石見を落とす。「負けへんで〜」

そして、朝倉も丹後に侵攻するが、作戦ミスから本陣を奪われて無念の退却。会場からは嘲笑が沸き起こる。「間抜けや〜」さすがに各チームとも、第1回大会のリプレイで、8時間あっても思ったよりゲームが進まな

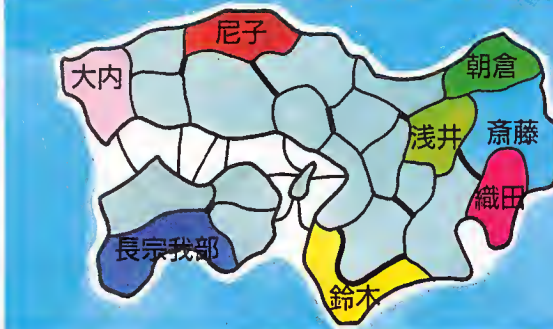
いということを知っているから、序盤より積極的に動きを見せる。

5月、尼子はせっかくなので石見を捨てる。入れかわりに大内が国をとった。

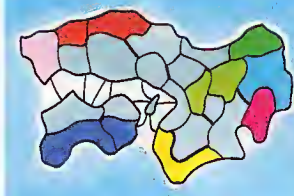
ところがここでハプニング。なんと、MSXが暴走して、リセットをしなければならなくなってしまったのである。時に11時30分、ソフトを替えて泣く泣くやり直し。

さらに、12時20分、今度はソフトが飛んでしまい、まったく反応がなくなってまたもやりセット。このときはセーブしようとしてこんな状態になってしまった。念のため機械を替えてみたものの、結局、2時間半が無用に過ぎ去ってしまったのである。「あ〜あ、これで8耐マルチが5耐マルチになってしまったわ」(参加者の1人)。以下次号。

## ゲームスタート時(1551年3月)の状況



## 1551年4月



## 1551年5月



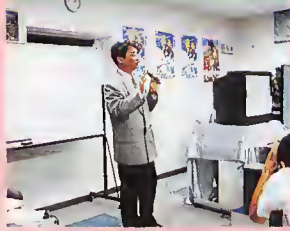
④浅井軍、みことなスタートダッシュノ……でもゲームが飛んじゃってすべてオジャン

## 光栄 大鹿さん、お疲れサマです

今回の大会の協賛者・光栄からは営業・コンシューマ担当の大鹿さんがやってきてくれた。

会場の一角ではPC-9801で光栄の新作デモが走っていて、ギャラリーに一般開放された。そのため、大会そっちのけでゲームに熱中するギャラリーも。

また、11時と2時の2回、新作発表のステージを行い、最新情報や気になる光栄の今後の動向を語ってくれた。



④会場の意地悪なツッコミもさらりと受け流し、鋭い質問にも熱心に答えてくれた。「光栄はこれからやります！」

## J&amp;P お世話になりました

J & P テクノランドには大変お世話になってしまいました。

会場および機材を提供していただいた上、セッティングや後かたづけまで手伝っていただき、編集部スタッフ一同感謝・感激の嵐。笠川さんをはじめスタッフの皆さん、どうもありがとうございます。というわけなので、大阪近郊のみんな、パソコン関連商品を買うならぜひ、J & P テクノランドで買ってあげてくださいませ！



④会場となった特別ショールーム。ふだんはパソコン教室などのイベントに使われていること

## みんな仲良くマルチプレイ

●島津がつき 毛利がこねし 天下餅 座りしまに 食うは武田  
私が友人たちと3人で武將風雲録のマルチプレイをして、武田担当の私は友人2人が激戦を展開しているなか、着々と兵力を蓄え、両者の軍がボロボロになったところを見計らって一気に攻めこみ、天下統一に成功。でも、全部で30時間はかかったなあ。

(鳥取県・山中善清クン)

●私もマルチプレイ愛好家として友人などと楽しく遊んでいます、いかにせん見知った人たちだとマンネリでおもしろくありません。そこで、このコーナーでプレイヤー募集をおこなってほしいのです。

特に見学英寅君とはぜひ1度手合わせしたいと思っています。

(千葉県・若梅剛クン)

☆おっと、第1回優勝者からイベント優勝者への挑戦状ノ

それにしても、ここでプレイヤー募集とは、グッドアイデア。よし、じゃあこのスペースを貸すから、広く全国からプレイヤーを募ることにしよう。

マルチプレイ自主コンベンションを行っている人または参加したいと思っている人は、住所・氏名・連絡先他なるべく詳しいプロフィールを明記して、読者対抗マルチプレイ「求ムノ プレイヤー」係まで送ってくれ。

## 業務連絡

とりあえずは第2回大会も終了し、大会スタッフのF、ちえ熱およびファジーもほっと一息。地元での開催とは違い、強行日程のなかでの遠征だったので(それだけじゃないというウワサもあるが)、ちょっと大変だったけどね。

なかでもイチバン困ったのがプレイ中2回もゲームが飛んで、やり直しとなり、8耐マルチが結果的に5耐マルチになってしまったこと。いたし方ないとはいえ、参加者のみんなには申し訳ないと思う。

それにしても関西のみんなは元氣(すぎるというウワサも)で、ノリがよかったなあ。ファジーも司会をしてパワーに圧倒される思

いだっただ。

さて、ギャラリーとして大会にきてくれた奈良の三冠王クンから大会ドキュメントレポートが送られてきた。ほめてつかうので、今後も投稿に励んでくれ。

なお、また例によって、第2回参加者およびギャラリーからの大会および記事についての意見・感想を待っている。今後に役立てたいので、ぜひとも協力してほしい。

また当然のことながら、第2回が終わったということは第3回のプロジェクトがスタートしたということである。第3回に対する、意見・要望があれば、どんどん送ってもらいたい。

新コーナー  
タイトル未定

8耐クイズパート2 今回も例によって、読者にクイズを出題するぞ。Q1 優勝チームは? Q2 係まぐ、どんな送ってほしい。正解者には素敵なプレゼントを用意しているぞ。11月9日必着

ゲーム終了時、コンピュータ統制国の国数は? この2つを予想してくれ。ハガキに答えを書いて、「8耐クイズpart2」



# 桃色図鑑 禁断の小部屋

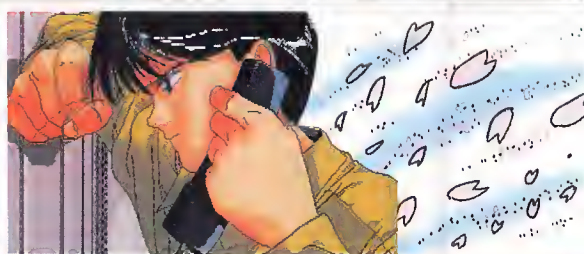
# 美少年の系譜

今月はガラッと変えて美少年特集。MSXのゲームには数多くの美少年が登場しているのに、取り上げない手はない。本邦初公開!

ゲームの世界のキャラクタは美少女だけではない/ キミたちは今までに数々の美少年に出会っていたはずだ。ついつい美少女キャラの可愛さに目がくらんで、気がつかなかったただけである。今回は、何か1つ忘れちゃいませんか? の裏街道まっ

しぐら♡ 美少年特集なのだ。美少年ファンよ、目を覚ませ/ MSXのゲームにはこんなに美形がそろっているんだぞー/ というわけで、今回は美少年特集第1弾でもあるので、おおまかだけど、ゲームの世界別にキャラを分析してみた。

現代的美少年代表(狂った果実の狩野哲) 横顔にほれぼれ……



## 世界観別代表的な美少年像

中性的

幻想的

この世界は美少年だらけ。中性的な、女か男か区別がつかないほど美しく、細身なキャラが現れるのも大きな特徴だ。男なのにさらさら髪、ロングヘアでもまったく違和感がないから不思議。

ブライ(上巻)



①主役ではないのが惜しいくらい男らしさ。ゲーム序盤に登場

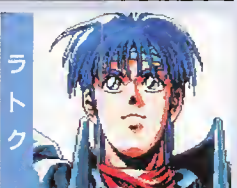


②これこそ女顔的美形の最高峰。荒木キャラの耽美派(たんびは)

サークII



③冷たそうな目付きに金髪。星矢にもこの手のキャラがいてっけ

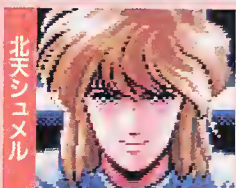


④主役に近い熱血型美少年の顔。なぜかシュートを思いださせる

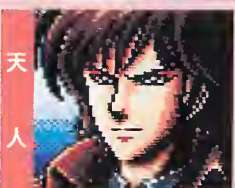
超未来的

幻想(ファンタジー)的世界のキャラとの大きな違いは、いちおう男は男に見えるという、現実に近いタイプ。シミュレーションゲームで男心をくすぐるのは、このタイプと歴史的な英雄らしい。

幻影都市

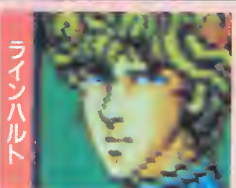


①上品そうなヤワな顔。女心をくすぐる顔だちのよい例

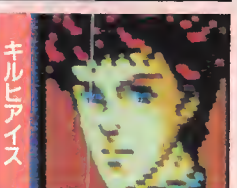


②キツそうな目がたまらん、という人におすすめのキャラがこの人

銀河英雄伝説II



③今さら何の説明も必要ないかも、しれないくらい有名な美少年

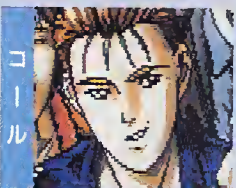


④ちょっと弱々しうに見えるところが母性本能をくすぐるらしい

現代的

いちばん身近な世界の美少年はおぼっちゃなか、それともヤンキーか、はたまたスポーツ少年になってしまう。少女マンガでも喜ばれる人々だけど、現実にもモデルが存在しているかどうかは不明。

デッド・オブ・ザ・ブレイン



①もっともヤンキーな顔だちなのだが、まじめな好青年らしい

龍の花園

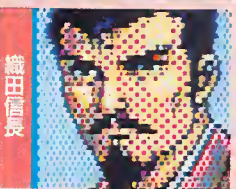


②よくある少女マンガから抜きたような典型的な美少年

古典的

この辺の人たちは美少年とはいいがたいタイプなのだが、英雄として、いろいろと美化されている世界であり、重要ポイントである。潔さ、男らしさを追求する意味では、いちばん軍配が上がる。

信長の野望



③最後まで蘭丸とくらべていて悩んだ。硬派な顔立ちにマル

三國志II



④1人を選ぶには難しいほど有名な人が多いが、マニアならこの人

## 複雑きわまりない現代社会での愛のカタチの1つ!?

複雑な愛の1コマ。下の写真の乱馬(左)のように、実際は男でも、ある条件で女になるとこんなにも愛されてしまう。女になった乱馬に迫る九能帯刀(右)もなかなかの美少年。



今月のお題は「に」でした。●ニコニコと 明るく未来を 築くため 一家に一台 エムエスエックス 静岡県/えびちゃん29歳 ●仁王立ち ささやの虫 返り討ち ショックのささや もうためぢやう(兵庫県/松下英敏)に感ささやって……人氣者ななあ。●にわりの 声で目覚める テストの日 徹夜に敗 とうしましよ……(埼玉県/Y.K.18歳) ☆なみに最後の句のとうしましよはムラヤマの口くせだつたりもする。大抵ささやはいえないが、彼は女の子の男の子のほうが好きらしい。といわれて1月号は「え」ではじまる和歌を添えてきてくれ。イラスト・山中壽清



## アニメに見られる「う美少年像」



美少年アンケートに答えてプレゼントをもらおう！

Q4. ビデオ(アニメも含む)のなかではどうですか。Q3と同じ要領で、3位まで教えてください。

下巻の発売で話題再燃の『ブライ』。あのゲームの魅力はなんといっても、登場キャラクターの美しさに限るよね。そのデザインを担当した人こそ荒木伸吾&姫野美智の名コンビだ。彼らはもともとアニメ界で古くから活躍していた人たちで、代表作はもちろん『聖闘士星矢』に間違いない。女神アテナにつかえる5人の少年の闘いを描いた、車田正美原作のこのアニメは驚異的大ヒットを飛ばした。この作品が画期的だったのは、主人公を含めた登場人物が敵も味方もみんな美少年だということ。そのため女性ファンの反響はものすごく、闘いのなかで血まみれになりながら友情をはぐくむ美少年たちを誰もが愛した。原作よりアニメのほうが美形だったのもよかったのかも。今回紹介するのは、その劇場用長編版。原作ではないオリジナルストーリー……というところ、いい加減

な内容の作品が多いがこれは別。  
すべての魅力をおさめたこの世界  
の集大成的な作品で、完成度も高  
い。公開時の映画館には女子高生  
の、スクリーンに投げかけられる  
黄色い声援が場内にこだまして、  
小学生をおびえさせた。



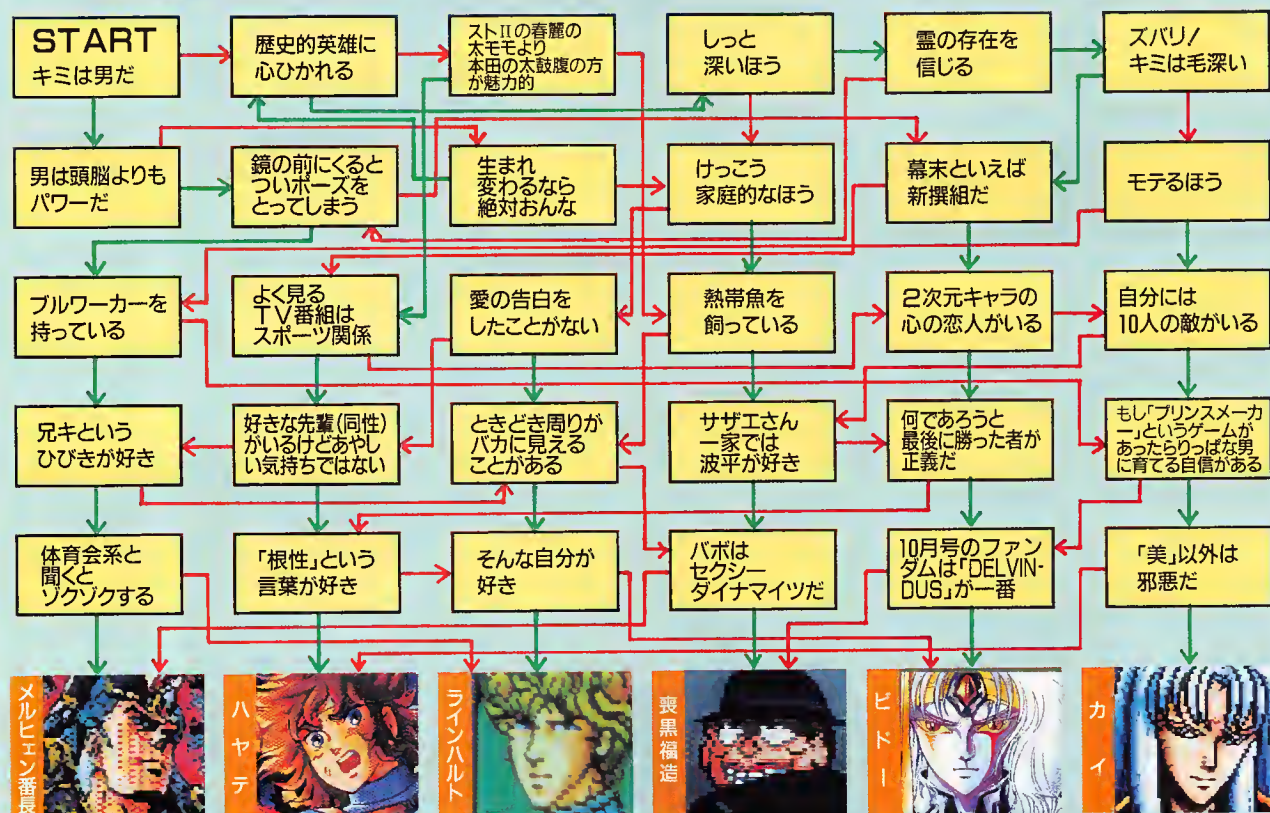
劇場版『獅子王』のなかでも最高のできたたけの「これ真紅の少年伝説」(発売・東映・1万2800円)

丰三の潜在意識の奥にひそむ理想の兄さん像とは!!

YES →

NO →

YESかNOでわかるキミの理想の兄貴像!! 裏返せば  
他人に求めることでキミ自身のことも見えるのだ。



キミが男ならナルシスト。女ならちょっとアヤシイ美少年マニア。アブナイ度は1級。

①トビラアイデア・トビラCGの元オタクが集中。②ゲームのさまざまな穴・ウル技を見つけたらニコニコ。③串揚げできます。ゲームの答えが知りたい人はQ。保まで、答えを知っている人はA。保まで。④マップコレクション。ゲームのマップは、こちらに。⑤オレにもわせろ。SLGの不満は、こちらまで。イラストも受付中。⑥歌を詠む会。和歌を詠んで、お頼用のイラストもよろしく。⑦デイスク検討委員会。付録ディスクに入れたほいネタがあつたらリクエストどうぞ。⑧新コーナータイトル未定。そのほかなんでもあり。掲載されるとゲーム・賞金・レカのいずれかをプレゼント。⑨はのぞく。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TEAM MSX FAN編集部。ゲーム十字軍、それぞれのコーナーまで。



# AV フォーラム



モダンダンスの本を見つけて、ちょっと真似をしてみようと思ったら、自分の体がムチャクチャ固いことに気がついた。柔軟体操しなくちゃ。

規定部門 お題は「ダンス」

## ラジオ体操第2 ■静岡県・もとき(17歳)

小学生の頃によくやった(やらされた?)ものです。夏休み早朝、近所の公園に集まって体操したあとでハンコをもらったりしたなあ。もときクン(M)の作品はラジオ体操第2の最初の部分だと思うんだけど、はい、足も腕もちゃんと関節が回ってます。よく見ると、頭がただの正八角形なのが笑える。



④グルリと腕を回し、ピヨーンと足を広げる。健康がいちばん

```

2 COLOR15,0,0:5SCREEN5
2 SETPAGE,1:CL5:FORI=0TO19:GOSU87:IFI>10
THEN4
3 CIRCLE (25*M,12+N),5:PAINTE(25*M,12+N):L
INE(18+M,20+N)-(32+M,20+N):A=25+M:B=32+N
:L:LINE(25+M,12+N)-(A,B):LINE(-9+M,52+N):L
INE(41+M,52+N)-(A,B):A=18*ICOS((14-I)/8)*3
1)+18+M:B=20-20*5*IN((14-I)/8)*51+N):M=L
E(18+M,20+N)-(A,B):LINE(32+M,20+N)-(M*2+
51-A,B):NEXT
4 CIRCLE(25+M,2+N+I),5:PAINTE(25+M,2+N+I)
:L:LINE(-25+M,22+N+I):LINE(-28+M-I,41+N):L
INE(-9+M,52+N):LINE(25+M,2+N+I)-(25+M,22
+N+I):LINE(-22+M-I,41+N):LINE(-41+M,52+N)
5 A=9*COS((I-1)/18)*31)+18+M:B=I+10-9*SI
N((I-1)/18)*31+N:LINE(18+M,10+N+I)-(A,B
):DRAW"U11":LINE(18+M,10+N+I)-(32+M,10+N
+I):LINE(-M*2+51-A,B):DRAW"U11":NEXT
6 BS="LMNOPQRSTUVRSPQPNML":AS="AAABCEDEFHG
IJKK"+BS+BS+"KJIHGFEDCBA":FORK=1TO6:I=A
50*(MID$(A$,K,1))-65:GOSU87:COPY(M,N)-(M+
50,N+52),(10,102),80,0:FORJ=0TO9:NEXTJ,K
:GOTO6
7 M=51*(IMOD5):N=53*(I%5):RETURN

```

DANCE OF DANCE ■広島県・紀尾井戸越  
かんたろう(18歳)

おお、かんたろうくん(新称号は紀尾井戸越)はさすがにうまい。「DANCE」という5つのアルファベットがダンスを踊っている。リズムもいいし、ユーモアもあって、アメリカのアニメーション風だ。

今月の1本『神の雷』+『日の出』

■東京都・T.Y.S Notes(15歳)

T.Y.S Notosクン(MSXt)はもっぱらビジュアルものを送ってくれる。今回は、空から電気が放電されているみたいな「神の雷」と、動きはないがSCREEN12を使った美しい絵を見せてくれる「日の出」を合わせて「今月の1本」としました。アニメというより

■神の雷

```

1 COLOR,0,0:5SCREEN5:CLS:LINE(0,0)-(255,2
11),0,BF:X=RND(-TIME):FORI=1TO12:COLOR=(
I,4,4,4):NEXT
2 CIRCLE(20,20),13-C:X=20:Y=20:A=RND(1
):B=RND(1):C=C+1:IFC>12THEN5
3 PSET(X,Y):C=A:RND(1)*3=1:B=RND(1)*3=1
4 X=X+A:Y=Y+8:IFX>255ORY>211THEN2ELSE5
5 A=1:B=2:C=3:D=4:E=5:F=6
6 A=1:1:B=B+1:C=C+1:D=10:1:E=E+1:F=F+1:CO
LOR=(AMOD13+1,0,0,0):COLOR=(BMOD13+1,1,1
,2):COLOR=(CMOD13+1,2,2,3):COLOR=(DMOD13
+1,3,3,5):COLOR=(EMOD13+1,4,4,6):COLOR=(
FMOD13+1,7,7,7)
7 SOUND8,16:5SOUND13,10:5SOUND12,100:5SOUN
D,7,1:5SOUND6,100:GOTO6

```

は、「クオーク」という科学雑誌を見ている雰囲気があるな。作者自身もアイザック・アシモフとか好きなのかしら？



## ■日の出

```
1 SCREEN12:COLOR255,0,0:CLS:FORI=0TO200:  
L=INT(RND(1)*32):PSET(RND(1)*150,RND(1)*  
211):L*B:NEXT:FORI=0TO31:CIRCLE(80,80),5  
0-I,I*8:PAINT(80,80),I*8:NEXT:FORI=31TO0  
STEP-1:CIRCLE(255,211),170+I*2,I*8:PAINT  
(255,211),I*8:NEXT:FORI=0TO15STEP0:NEXT
```

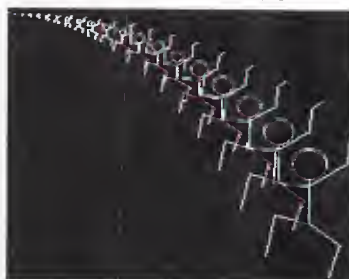
## D A N C E

まるっこいデザインのアルファベットが軽快に踊り回る

```
SCREEN5:=0;COLOR15=0,0;CL5:DEFINTA-Z:FORI=0TOSPTS:PRTSITES(I)=MIDS("███████  
nKbVVVVVVV♥♥♥♣.あふふふふ♥♥♥♠♠♠♠♠♠♠",I#8+1  
,B);NEXT:FORI=1TOT5  
2 FORJ=1TOT10TO:PUTSPRITE1,(J*(I+3))+I#10+30,J#J);NEXT:NEXT  
3 FORI=1TO15TEP-2:FORJ=OTQ46-I*6K=K+I:  
PUTSPRITE1,(BQ-K#2,100):PUTSPRITE2,(10Q-  
K,100):PUTSPRITE4,(10+K,100):PUTSPRITE5,  
(160+K#2,100):NEXT:NEXT  
4 FORI=-1TOT10TO:PUTSPRITES{(120,I#I):NEXT:  
FORI=OTQ10  
5 FORJ=1TOT3:PUTSPRITE4-J,(128-J*I(I+B),1)  
0:NEXT:NEXT:DATA3,110,1,5,136,1,3,120,-  
1  
6 FORI=OTQ2:READA,B,C:FORJ=OTQ10TO:PUTSPRI  
TEA,(B+J#C,99):NEXTJ,I:FORI=OTQ10TO:A=I#18+  
92:FORJ=9TOT9:PUTSPRITE1,(A-9#J,J#J+1):  
NEXT:PUTSPRITE0,(A,10B),1  
7 FORJ=1TOB:PUTSPRITE1,(A,J+92):PUTSPRIT  
EI+2,(A,J+100):NEXT:PUTSPRITEI+2,{0,212}  
:NEXT  
8 FORI=OTQ7:COLOR=(15#7-I,7-I#7-I):FORJ=  
OTQ9:NEXT:XTEXT:RUN
```

## ええじゃないか ■福岡県・青魚(18歳)

ええじゃないか、ええじゃないか、と踊りながら長い行列が遠くからやってくる。メロディは「迷子の迷子の……」という感じだけど、この躍動感は青魚くん(M)が博多っ子だからでしょうか。博多には何回か行ったことがあるけど、なかなかいい街だったなあ。博多と札幌はおもしろかったです。



ええじゃないか、ええじゃないか。ポ

自由部門 聞こえますかターボR

そろばん

■新潟県・Nak(18歳)

フフフ、これはうまいしきれい。いかにも学生っぽい作品。そろばんの表示もなかなかリアルだけど、勝因はなんといっても玉が1ずつではなく、 $1+2+3+\cdots$ という形でそろばんが動いていくこと。Nakクン(MSXt)、受験がんばってちょーだい。



④玉に光が当たっているせいか、そろばんがリアルに見える

```

P: COLOR1=15, 15, 15: SCREEN5: DEFINITA=-J: OPEN"GR
P: A$1: SETPAGE, 1: CLS: FORI=2704: COLOR=(I
, 8-1, 6-1, 5-1): NEXT: FORI=17016: READD$=F
I=1705: D(J)=ASC(MIDS(D$, J, 1))-48: NEXT: LI
NE(D(1), D(2))-D(3), D(4))-D(5), B$: NEXT
2 FORI=0709: FORJ=0706: A=- (J=1-I)*5)-(J=1
0)*5+2: COPY(160, A*9)-(175, 8-A*9) TO I*16,
J*9+10)-(J+1)*3: NEXTJ: I=I+1: FORI=1705: TE
P: FORJ=07015: COPY(1*80, 0)-(I*80+15, 81) TO J
*16, 65, 0: NEXTJ: I: SETPAGE, 0
3 N=N+K: K=K+1: FORI=13705: STEP-1: L=INT(K/1
0)+1*10: I=M=N+L: FORJ=16-17016-LEN(STR$(M
))STEP-1: A=VAL(MIDS(RIGHT$(STRINGS(1370$
)+STR$(M), 14), J, 1)): COPY(A*16, 10)-(A*16
+15, 75), 17016, 175): NEXTJ: I: PLAY"SM50M0
B6647": PRESET(128, 160): PRINT#1, "+": K
4 GOT03: DATA00791, 0L7N1, 0M7M2, 0I7N1, 30010
2, +11U12, +20221, 63932, 3*4*4, 24553, *6063, 7
L73, 38183, 14042, 37344, 1919A:

```



## 音の形

■兵庫県・長尾隆司(21歳)

長尾クン(M)の作品は、ターボRの内蔵マイクに向かって声(音)を出すと、その音を形にして画面で見せてくれる、というもの。実験ほくて、ナイスな作品である。また、0〜3の数字キーで音の形(サンプリングレート)を変えることもできるのだ。



🔊マイクからの音に反応して、ほら、こんな具合になる

```

10 SCREEN 5,0:L=3
20 FOR I=0 TO 255:SPRITE$(I)=STRING$(4,1)
50:NEXT I
30 FOR I=0 TO 31:COLORSPRITE(I)=I/3+2:NEXT I
40 _PDMREC(@&H7600,&H767F,L,0,0,S)
50 IS=INKEY$:IF IS<"4"AND IS>"0" THEN L=VAL(IS)
60 GOTO 40

```

## 地震計

■神奈川県・吉川忠彦(18歳)

吉川クン(M)の作品も、科学モノといえる。こちらは、マウスの動きが地震計のように表示されるわけで、実際に地震が起きれば確かに地震計として機能します。

そういえば、近頃東京では震度3くらいの地震が多くて、夜中に目が覚めたりする。大きいのがこなけりゃいいけど。

```

10 COLOR15,0,0:SCREEN5
20 A=48:B=144
30 FORI=0TO255
40 SETSCROLLI,0,1
50 Z=PAD(12):X=PAD(13):Y=PAD(14)
60 LINE(I+2,0)-(I+1,211),0
70 LINE(I,A)-(I+1,Y+48):A=Y+48
80 LINE(I,B)-(I+1,X+144):B=Y+144
90 NEXT
100 GOTO30

```

さかな

■青森県・ブッカー・ナルド  
清志郎(21歳)

非常にシンプルながら味わいがあります。魚ごとに泳ぐテンポがちがうのと、尾ヒレの動きに明暗がついていて、手前に動いてくると明るく、奥にいくと暗くなるので、立体感が出ている。アクアリウムの水槽全体を黒にしたので、魚のブルーが効いています。誰だろうと思ったらブッカードナルド清志郎か。



④メタリック・ブルーの魚が泳ぎ回る落ち着いた雰囲気

```

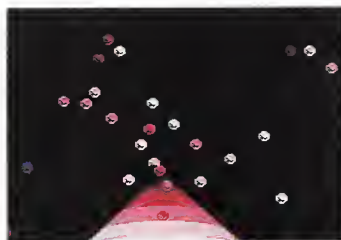
1  DEFINTA =Z:COLOR,1,1:SCREENS=SETPAGE,1:
CLS:FOR=0 TO 70: A=K+3: B=19-ABS(K-3)+A:COL
OR=0: DRAW"bm=a; ,9s24kf3h":CIRCLE(A+5,8),2
: PAINT(A+8,9):A=A+13:COLORK+2:COLOR=(K+2
, K%2, K%2, K%2+5):DRAW"s4bm=a; ,9m=b; ,1d16m
=a; ,9":PAINT(A+1,9):NEXT: X(0)=0
2  FORL=0 TO 024:FORJ=0 TO1: X(J)=X(J)-1:J=A(
L+J,4) MOD24: K=- (A-8)+A*7AND43)+7*
12AND24*(0)* (19-A): IFX(J)1 THENX(J)=255:
COPY(0, K)- (30,99),1TO(0,Y(J)),0:Y(J)=RN
D(1)*200
3  COPY(K+32,0)-STEP(30,18),1TO(X(J),Y(J)
),0:NEXTJ:L=L+1:GOTO2

```

嗜火

■大分県・F.I.S(13歳)

④F.I.Sクン(MSXt)は2周目も快調に飛ばしている。なんといっても火山と飛んでくる岩の色や、デザインがかわいらしい。激しく飛び散る岩の動きも、ナイス。この作品はマシン語が使ってあって、行3、4のデータに打ちこみミスがあるとピープ音が鳴る。



●岩がボンボンはじけ飛ぶのがとても楽しい。まあ、実際の噴火でこうなることはないですけど

```

1 CLEAR99,&HCFFF:COLOR,0,0:SCREEN2,2:DEF
INTA-Z:=A+8D0000:DEFUSR=A:SPRITES(0)=█
INTA+V=C:RND=1*1015:C=C-(C*7):COLOR=(I,C,I,
/3,1/3):NEXTFOR=8*1072:C=CIRCLE(128,136),
1,1,1/5,,,2:NEXTFOR=10*161:READS=C-V
AL("8H"+$S):POKEA+I,C:$=S+C
NEXT:IFX<156111THENBEEPELSEPSEFORA=0*09:A
=USR0(0):SETADJUST(RND(1)*5,RND(1)*5):NEX
T
3 DATA11,9D,0D,20,21,A,0D,06,20,C5,E5,D5,1
A,96,12,FE,C0,30,34,7E,30,77,23,13,1A,86,
12,2B,1B,FE,09,38,26,FE,F6,30,22,E5,7A,
3C,87,87,26,00,6F,11,00,18,19,EB,1,E5,00
1,04,00,CD,C5,C0,E1,01,06,00,09,54,5D,E1
,09,C1,10,C3,9C,3E,88,12,13,3E,7C,12,13
AF,12,13
4 DATA7A,12,CD,8A,0D,77,23,CD,8A,D0,FE,0
9,38,02,C6,F0,77,3E,07,1E,87,CD,93,0D,00
,8A,D0,87,5F,3E,06,CD,93,0E,30,3E,0C,1E,3C
,CD,93,00,3E,0D,1E,00,CD,93,00,3E,0B,1E,1
0,CD,93,00,18,9B,3E,06,4F,87,87,81,3C,32
,8B,D0,CD,3F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,C9,80,78,
00,00,00

```

孤独な馬

■東京都・JORSON(16歳)

JORSONくん(MS)は、ほかになかなか良い作品があったのですが、編集部内ではこの作品に人気が集まりました。弧を描く地面を馬が走っていく様子は、有名なエッシャーのだまし絵で見たことがあるようなイメージ。



『無限な道のり』を駆けて、  
クマ、エドガー・アラン  
ポーの小説のよう



無限な道の上に馳せていく馬。エドガー・アラン・ポーの小説のよう

```


10 SCREENS=3;COLOR=1;1:CLS
20 FORJ=0T95:VPOKE30720+J,VAL("&H"+MID$
  ("000008383F5E2D0F0F0F0F0C0A040000000000
  00008674F8F8F83870A9C00000000000001375ABD
  5F0F0F1F2C140200000000000000080E0F4F8F8A8
  1424000000000000001375ABD5F0F5F5F58901000
  0000000000008040FAFCFC6D0A05050000",J*2
  +1,2)):NEXT
30 FOREXT=10T0130STEP2:C=(C+1)MOD6:LINE(X,
  X+20)-(120+X,160-X),C;2:NEXT
40 FORI=2T07:S=IMODS:J=1-6*(I=2):PUTSP
  RTE0,(115,60),14,S;COLOR=(1,1,1,7):COLO
  R=(J,0,0):NEXTJ:GOTO40

```

## ドラアクション

■宮城県・山本哲也(19歳)

この作品が優れているのは、大胆な省略がなされているからだ。ドラと、それを打つばちの動きはリアルだけど、ドラを鳴らす人はまったく描かれていないのが素晴らしい。山本くん(M)、今後の作品に期待しています。



聞 間はちがドラに当たった瞬間、ビヨーンとドラが揺れるのがナイス



間。ビヨーンとドラが揺れるのがナイス

```

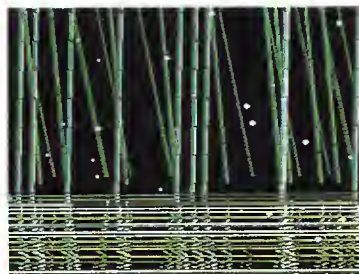
COLOR,1:SCREEN5,1:SETPAGE,1:CLS:FOR I:=0
TO 1:CIRCLE(32*I*64,32),27*I,12:PAINTSET
(0,0),12:CIRCLESET(0,0),15*I,1:NEXT:FOR
I:=0 TO 127 STEP 2:LINE(I,0)-STEP(0,63),1:NEXT
I:SETPAGE,0
2 LINE(140,86)-(240,92),6,BF:COPY(0,0)-
(63,63),1,TO(128,96):SPRITE$(0)=""*""
3 FOR I:=0 TO 100:PUTSPRITE(0),(160-I,128-I),1
5 NEXT:PI:=4.3:FOR I:=0 TO 11:PUTSPRITE(0),(122+
SIN*(PI)*64,80+COS*(PI)*64):PI=PI+*.05:NEXT
EXT
4 SOUND7,60: SOUND0,60: SOUND1,9: SOUND2,13
0: SOUND3,14: SOUND0B,16: SOUND9,16: SOUND12,
200: SOUND13,0:L:=0:S:=0
5 FOR I:=0 TO 60:R:=INT((160-I)/15):X=(RND(1)*
3.14)*R:Y=(RND(1)*3-1)*R:COPY(L+64,0)-STEP
(63,63),1,TO(128+X,96+Y):L:=(L+1)MOD2:S:
QUOND(200-I*2:SOUND3,14-S:S:=(S+1)MOD6:NEXT
I:GOTO3

```

臨

■千葉県・Syou Syun(17歳)

中国風ペンネームのSyou Syunkun (M)の作品は、竹林に雪が降りながら画面が横にスクロールしていくもの。プログラムがちょっと長いし、実行にも時間がかかるんだけど、技法が面白いので紹介しましょう。ちょっと研究してみてください。



●竹は東洋のイメージ。むかし、「バンブーハウス」という坂本龍一の曲もあった

```

1 COLOR,0,0:SCREEN7,0:DEFINATE-Z:DIMX(31)
,Y(31):FORZ=0TO2:FORX=0TO9:C=Z*H+X:(C)=
INT(RND(1)*256):Y(C)=INT(RND(1)*192):NEXT
C:C=5+Z:COLOR=(10-Z,C,C,C):COLOR=(11+Z,C
,Z+Z*2,Z):READA:IS$="":FORX=0TO7:(1+Z,C
HR$(VAL("H"&H+MID$(AS,X*2+1,2))):NEXT:SPR
ITES(2)=IS$
2 NEXT:SETPAGE(1,1):CLS:FORZ=0TO2:FORX=0TO
7-X*2:LINE(2+287-X*64,Z/2)-(2+280-X*64+X
*31,Z/2+159-Z),Z/2+1:NEXTX:X:SETPAGE,0
3 FORY=2TO100STEP-1:FORZ=0TO9+Y:COPY(280+Y
*64,B)-STEP(63,143-Y*6),1TO(RND(1)*500-5
0,0),0,TPSET:NEXTX,Y:FORZ=77TO143:I=INT(
RND(1)*3)+0THENCOPY(16,Z)-(495-Z),0TO(16
+RND(1)*143-51,Z,288-Z),0:NEXTSELINE(
0,288-Z)-(511,288-Z),10+MOD3:NEXT
4 FORZ=0TO2:FORX=0TO9:C=Z*10+X:(X(C)=X(
C)+(2-Z*2)MOD256:Y(C)=(Y(C)+2*(3-Z)-2)
2:PUTSPRITE,X(C),Y(C),Z+8,Z:NEXTX,Z:
FORY=33TO44:VDP(Y)=VAL("H"&H+MID$( "0000FA
0000000000FF000100",Y-33+2*1,2))):NEXT:
VDP(39)=A:VDP(46)=0:VDP(47)=208:A=A+1
5 IFVDP(-2)MOD2=1THEN5ELSEIFA<160THEN4
6 SETPAGE,0:C=DATA000163C518000,0,000000
1818000000,000000181800000
7 A=A+1:SETSCROLLAMOD256,0,1,0:FORY=33TO
44:VDP(Y)=VAL("H"&H+MID$( "000000010000FA
0FF000100",Y-33+2*1,2))):NEXT:VDP(35)=A
MOD160:VDP(46)=0:VDP(47)=208:GOTO7

```



「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは10月30日必着。当選者の発表は12月B発売予定の本誌1月情報号の欄外で行います。

#### ■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

①MSX ②MSX2 ③MSX2+ ④MSXturboR(A1ST) ⑤MSXturboR(A1GT) ⑥どれも持っていない

② 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(①で⑤以外の人のみ答えてください)。

①もうすぐ買う予定

②いずれ買いたいと思う

③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード)

②ディスクドライブ(内蔵も含む)

③増設RAM(MEM-768)

④プリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)

⑥アナログRGBディスプレイ

⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器

(音源モジュールも含む)

⑩どれも持っていない

⑪その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

①ゲーム ②プログラミング

③パソコン通信 ④ワープロ

⑤CG ⑥ビデオ編集

⑦コンピュータミュージック

⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

⑪ 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

⑫ 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

⑬ あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

①ファミコン(スーパーファミコンも含む)

②メガドライブ(マークIIIも含む)

③PCエンジン ④PC88系

⑤PC98系(PC-286系も含む)

⑥FM TOWNS ⑦X68000

⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア

⑩その他(具体的に記入)

⑪どれも持っていない

⑬ あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

⑭ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

①オラオラ落ちゃんいノ ②ピンからキリまで ③クイックナイト ④

Empörer ⑤Colosseum II ⑥神の試練 ⑦Fighting Cock ⑧A

NXIOUS BOMBER ⑨DELVIN DUS EASY SYSTEM ⑩葵

藤幹夫 ⑪The かくとうPART3

～帰ってきた8人～ ⑫どれも興味がない

⑬ 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。

①サブマリナー07 ②スペースマンボウ ③ストリートファイターII～R

YU～ ④まだま玉 ⑤In the storm

⑥砂漠のサファイア ⑦どれも興味がない

⑭ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

⑮ 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。

①本誌の特集記事

②本誌の連載記事

③ディスクのオールディーズ

④ディスクのレギュラー内容

⑤MSXの本はこの本しかないから

⑥人にすすめられて

⑦その他(具体的に書いてください)

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	ザ・タワー(?)オブ・キャビン	4
2	ブライ下巻完結編	6
3	Simple ASM	40
4	龍の花園	102
5	スーパープロコレ1	
6	スーパープロコレ2	
7	スーパープロコレ3	

## 表2 今月の記事

No	記事名
1	表紙
2	<FAN SCOOP>ザ・タワー(?)オブ・キャビン
3	<FAN ATTACK>ブライ下巻完結編
4	<FAN ATTACK>キャンペーン版大戦略II
5	ブリメ倶楽部
6	十字軍
7	AVフォーラム
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>ファンダムスクラム
10	<ファンダム>新・マシン語の気持ち
11	<ファンダム>スーパービギナース講座
12	<ファンダム>アル甲4
13	<ファンダム>あしたは晴れたノ
14	GTフォーラム
15	FM音楽館
16	MIDI度笠
17	パソ通天国
18	ゲーム制作講座
19	Internationalization
20	BASICピクニック
21	FFB
22	GM&V
23	ほぼ梅庵のC G コンテスト
24	<FAN NEWS>龍の花園
25	今月のいーしょーく情報
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP

## 表3 今月のスーパー付録ディスク

No	コーナー名
1	オールディーズ「ウォーロイド」
2	カミングスーン
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	MIDI度笠
8	ほぼ梅庵のCGコンテスト
9	パソ通天国
10	ゲーム十字軍
11	MSXView
12	あてましょQ
13	MSX-DOSへの入口
14	B:

## 表4 雑誌

No	雑誌名
1	MSXマガジンのムック
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASiCマガジン
7	ログイン
8	バックアップ活用テクニク
9	その他のパソコン雑誌
10	ヒッポナスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでない

## 表1 ソフト

No	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
3	蒼き狼と白き牝鹿・ウシギスカン
4	アレスタ2
5	イース
6	イースII
7	イースIII
8	維新の嵐
9	伊忍道・打倒信長
10	ウィザードリィ3
11	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
12	MSXView
13	F-1スピリット
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SOガンダム ガチャポン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	キャルシリース
19	キャンペーン版大戦略II
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラデュスシリーズ
23	グラフィックス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ペナントレース2
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザ・タワー(?)オブ・キャビン
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	シムシティー
35	シュヴァルツシルトII
36	Simple ASM(シンプルアスム)
37	水滸伝
38	スナッチャー
39	スーパー上海ドラゴンズアイ
40	スーパー大戦略
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	提督の決断
49	ティル・ナ・ノーグ
50	デッド・オブ・ザ・ブレイン
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイトシリーズ
54	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
55	信長の野望く全国版
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ViewCALC
62	秘密の花園
63	ピラミッドソーサリアン
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぶよぶよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリーコマンドーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ポッキー2
74	魔導物語1-2-3
75	MIO!サウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草橋
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま1/2
82	龍の花園
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑っせえすまん

●9月情報号の当選者の発表は51ページからの欄外で発表しています。



----- (キリトリ線) -----

郵便はがき

41円切手を  
貼ってくだ  
さい

1 0 5 - □ □

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア  
MSX・FAN編集部  
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください(

)



## MSX・FAN11月号 アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ 2 ① ② ③
- 3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
- 11 ( )
- 4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]
- 5 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] [ <sup>4</sup> ]
- 6 [ ] 7 [ ] [ ] [ ]
- 8 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- 9 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] 10 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- 11 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] 12 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ( ) ⑪
- 14 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- 15 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- 16 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- 17 [ ]
- \*シリーズものは、IIとかIIIとか必ず明記してください
- 18 [ <sup>1</sup> ]
- その他 [ ]

### 11月号のプレゼントでほしいソフト

-

プレゼントリストの番号を書いてね→

住所

氏名

☎ ( )

年令

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)



# ファンダム

なにもないまっさらなメモリに、ほんの数Kバイトのプログラムをロードするだけで、こんなにバラエティに富んだ、豊かなゲーム世界が広がる。おそろるべしは、作者たちの「生み出す力」だ。

## 第6回MSX・FANプログラムコンテスト第1次候補作品(後期)

●オラオラ落ちんかい / .....27 / 49	●TheかくとうPART3 .....34 / 62
●ピンからキリまで .....28 / 50	●ファンダムスクラム—選考会レポート+第1回
●クイックナイト .....28 / 51	TIM賞発表ほか .....36
●ANXIOUS BOMBER .....29 / 52	●新・マシン語の気持ち .....40
●薬藤幹夫 .....29 / 56	●スーパービギナーズ講座 .....42
●DELVINDUS EASY SYSTEM .....30 / 53	●アル甲4(戦闘アルゴリズム募集) .....46
●ColosseumII神の試練 .....31 / 58	●あしたは晴れだ / .....63
●Empörer .....32 / 62	●第6回プロコン審査システム .....64
●Fighting Cock .....33 / 60	※●はプログラムです。

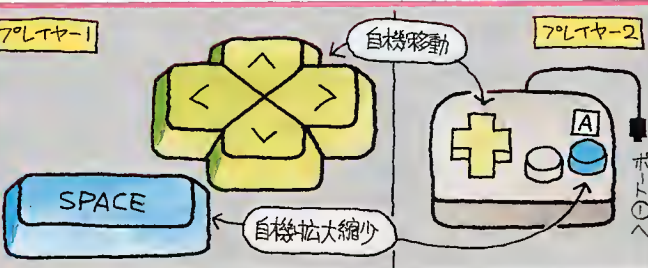


## 威力とスピードが反比例する体当たり戦 オラオラ落ちんかい!

**1** MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by KPC ▶解説は49ページ

2人専用の体当たり式肉弾戦ゲーム。とにかく体当たりして相手をフィールドの外に押し出せば勝ち。基本的にプレイヤーキャラはカーソルキー(ジョイスティック)を押した方向に動くが、手を放してもずっとその方向にすべっていく。いわゆる

慣性がきいているというやつだ。つまり、氷のようにすべりやすい四角い土俵で、円盤型の力士が手を使わないぶちましかだけの相撲をやっていると思えばいい。かなり奇妙だが、この単純な、つまらなそうなゲーム設定をグンとストラテジ



ックな遊びに変えてしまう仕掛けがある。プレイヤーキャラは試合中に8段階にわたって大きさを変化させることができるのだ。スタート時は4段階目の大きさで、スペースキー(Aボタン)を押すたびにいったん停止して(慣性もなくなる)大きくな

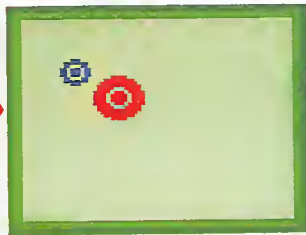
り、頂点に達すると次は点のようになくなる。大きければ威力も大きいスピードがおそくなる。小さくても速いスピードで体当たりすれば威力は大きい。このへんのバランスを取りながら戦うのが、なんとなく新しい。(コ)



●ゲームスタート。左上すみがプレイヤー1、(P1)右下すみがプレイヤー2(P2)



●P2はぐんぐんと大きくなる戦法をとった。P1は中くらいで接近



●まともにぶつかって押され気味ながらP1はどんどん大きくなり、そして突然点になり……



●牛若丸のように軽やかなフットワークでP2に体当たり スピードでP2を押し出した

ターボユーザーの方へ「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOSS1フォーマットのディスクを入れるが、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切替しています。



へビもおだてりゃ跳ねまわる?

## ピンからキリまで

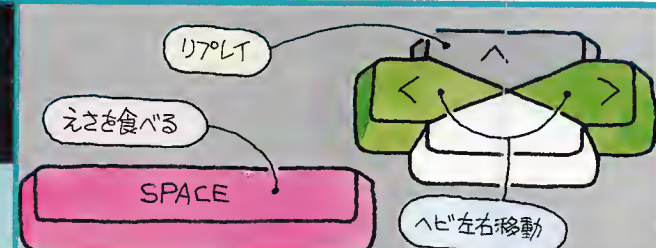
1 MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで  
by KPC ▶解説は50ページ

ピョンピョン跳ねるへビをあやつて、エサを食べさせていくアクションゲームだ。RUNすると画面の上からへビが落ちてくるので、丸いエサの上を飛びはねて、下に落ちないようにうまく移動させよう。カーソルキーの左右で横移動、つねにジャンプしながら移動する。

へビがエサの中を移動してい

るときに、スペースキーを押せばエサを食べることができ、20個食べたら1面クリア。

イヤな敵がへビを追っかけてくるのは気をつけなくてはいけない。とくに、下に落ちてしまったとき、うっかりジャンプで届く範囲のエサをぜんぶ食べてしまったら、もう一巻のおわり。もう二度と上にあがるこ



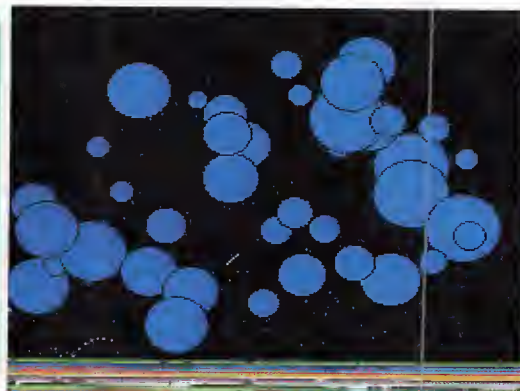
とができずに、あとは殺されるのを待つばかり、という悲しい状況に陥ってしまう。

そんなことにならないためにも、できるだけ上のほうのエサ

から食べていこう。とはいえ、かんたんそうだがなかなか難しい。カーソルキーの上を押して何度でもリプレイすべし。根性/ (が)

④下に落ちたら上にあがるのは、非常に大変! 落ちた瞬間に「行こう」と思ったら敵が来たあ!!

エサを食べつつ、逃げるや逃げる!!



主人公  
跳ねるへビ



敵  
追っかける  
しつこく  
主人公のへビを



## エッセンシャルRPG英和小辞典 クイックナイト

1 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by KEySIDE ▶解説は51ページ

プレイヤーがあやつるクイックナイトは画面の上のほうにいる。ランダムに並ぶアルファベットはクイックナイトの行く手をはばむ敵。これらと戦い、勝つことによって、一定のもち金

と強さを手に入れ、最終的に、下にいるボスを倒すのがキミの使命だ。武器は体あたりのみ。

敵はアルファベット順に強くなっていき、強くなるにしたがって緑、青、赤、黄色に色分け

されている。ゲームの序盤では、あるていど強くなるまで、すなおに弱い敵を順番に倒していったほうが賢明。また、剣には寿命があり、敵との戦闘やライフの回復で1ずつ減っていき、0

になったらゲームオーバーだ。ライフが減ったら、画面上のダイヤモンドが並ぶ「回復の結晶」に触れれば、もち金ぶんだけライフを回復させることができる。 (が)



いざ敵地へ!!



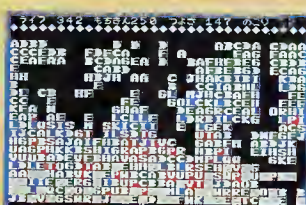
①ぱげっ! 見渡す限り敵だらけ。ああ、ほんとうにボスまでたどりつけるのかな……

まだまだ弱い……



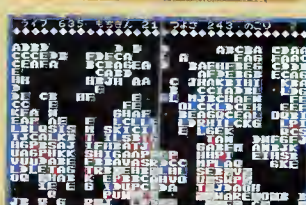
②ちよっとだけ、強さがランクアップしてきた。しかし、あせらず、力をたくわえよう

強くなってきたぞ!!



③よーっし! どうとうボスの近くまできたぞ! でも、まだまだ勝てないんだよね……

よし! 決戦だ!!



④Zにも軽々勝てるほど強くなった。Zの2倍強いというボスと、いざ勝負だ!!



# 見えない自分と見えない爆弾との心理戦

アングシャス・ボマー

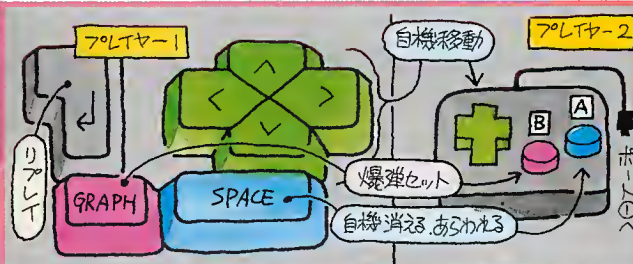
## ANXIOUS BOMBER

1/12

MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 村林恒

▶解説は52ページ



「ANXIOUS BOMBER」を和訳すると「ビクビク爆弾野郎」となるのかな。その名の通り、どこに仕掛けられたのかわからない爆弾にビクビクおびえ、透明になればいつ穴に落ちるか、とビクビクおびえてしまう、そ

んな対戦ゲームなのだ。

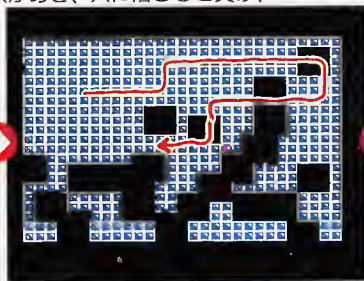
プレイヤー1は緑、プレイヤー2は紫のボールを操作する。爆弾はセットしても目に見えないうえ、すぐに爆発するので急いで逃げ出そう。爆発すると床に穴があき、穴に落ちると負け、

もちろん床の外に落ちてダメ。またAボタンでプレイヤーは透明になる(もう一度押すと元に戻る)。相手を翻弄するのに便利

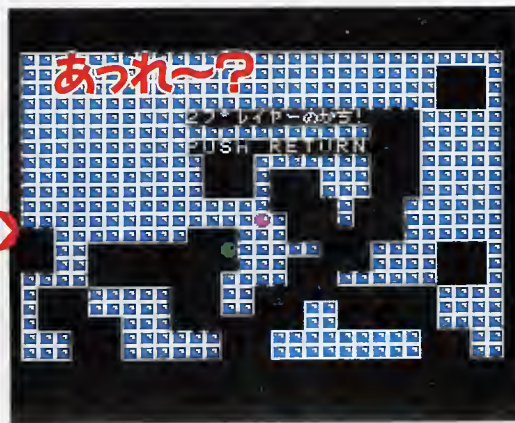
だが自分の位置を把握しづらくなるので注意。通常プレイに飽きたらお互い透明なままプレイすると楽しいかも。(にい)



①へっへ、ここらへんで消えてみるか。プレイヤー2(2P)を翻弄してやるぞー



②こんな感じで動いたはず。2Pは窮屈そうだけど、こちらもやばそうだ。そろそろ元に戻ろうかな……



③と思った矢先に……、クソッ！下に行き過ぎてたよ！

# ああ、誰がためにタイルは回るくるくる

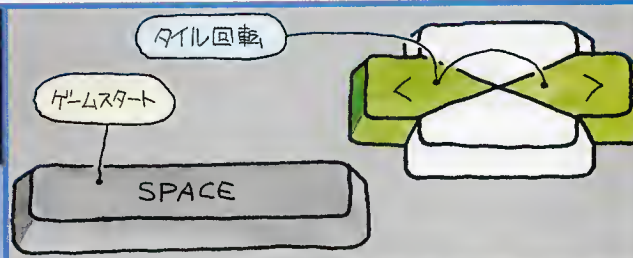
## 桑藤幹夫

3/4

MSX 2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 津国真司

▶解説は56ページ



選考会において、群を抜いたタイトルの奇妙さで、ワレワレに強烈なインパクトを与えたアクションゲーム「桑藤幹夫」。タイトル画面でスペースキーを押

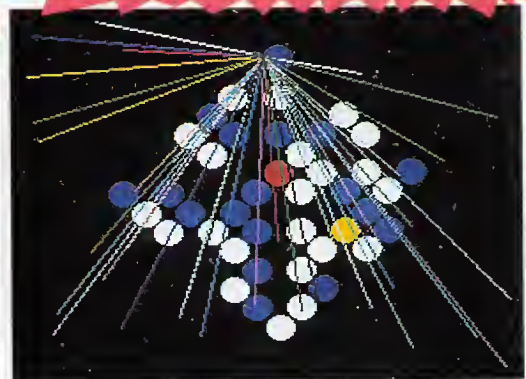
すとゲームスタート。

タイルが8×8に並べられたところへ、ドットが落下してくる。白タイルに当たればバウンドしてセーフ。青タイルに当た

るか、下に落ちてしまうとゲームオーバー。黄色、赤の順にタイルをとれば1ラウンドクリア

だ。カーソルキーの左右でタイルを回転させてドットをうまく誘導しよう。(が)

## 失敗すると……

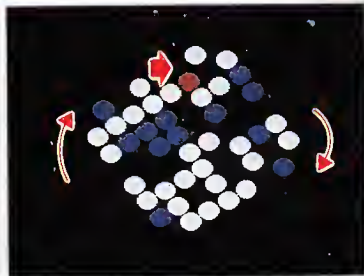


④ときやん！大失敗！ちなみにラウンドが進むと白タイルが減って難しくなるのだ

## まわる、まわれ、まわるとき、まわれば……



⑤まずは黄色のタイルを取りにいこう。よし、そのまま、そのまま……



⑥黄色のタイルを取ったら、次は赤いタイルだ。よし！ぐるっと回して……よし、そこだ！！

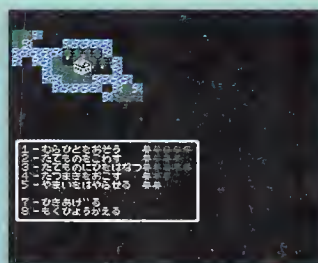
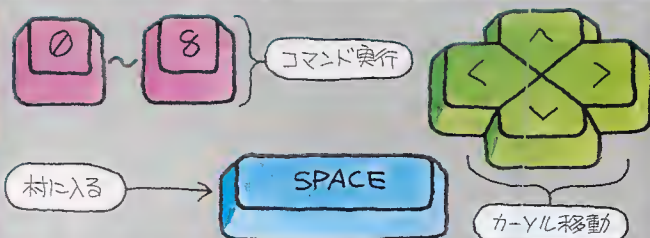


# 悪魔の通ったあとはペンペン草もはえない デルビンドゥス・イージー・システム DELVINDUS EASY SYSTEM

233

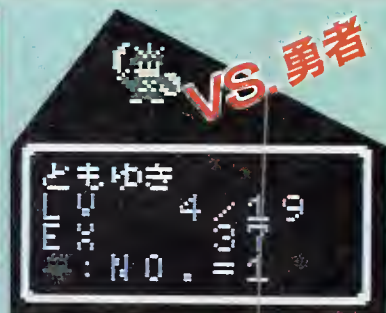
MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by TPM.CO SOFT WORKS ▶ 解説は53ページ



④カーソルで攻撃目標を定めて攻撃開始。最初はコマンドの種類が少ない

④マップ中央に魔王の城がある。城の西(左)にある村から左回りに攻めていくのがベスト



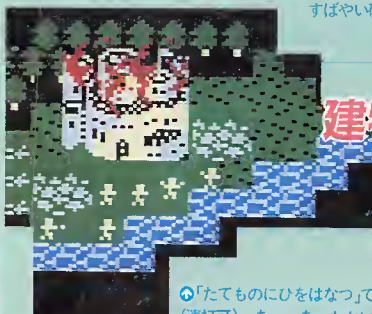
④レベルや経験値は飾りみたいなもの。この勇者だとコマンド1の「むらひとをおそう」が手に入る



④「たてものをこわす」で攻撃中。バラバラ逃げ出す村人。連打してすばやい破壊が可能だ



④この村はすでに減っている。どうやら外の村人は病によって倒れたらしい……

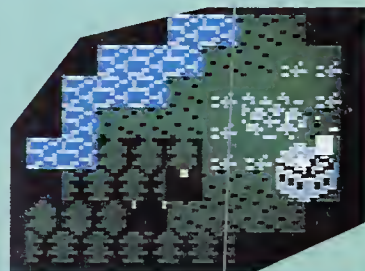


④「たてものにひをはなつ」で攻撃中(連打可)。あー、あったかい

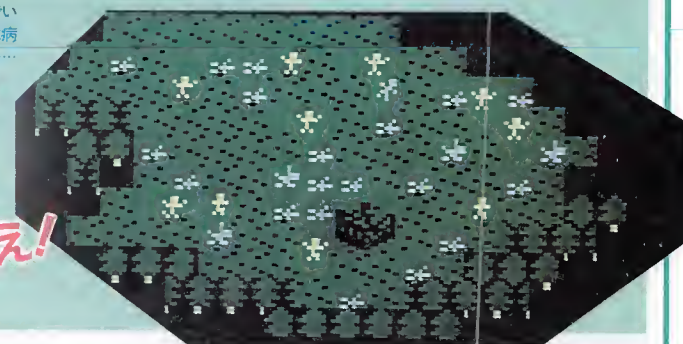
**建物を破壊しろ!**

④なんて美しい風景だろう。逃げよう人々に對し、容赦(ようしゃ)ない攻撃をするのが悪魔だ

**村人を襲え!**



④風を自在にあやつり、竜巻を起して建物を攻撃する悪魔。人々は吹き飛び、地面に落ちる。連打可



10月号に掲載した「DELVINDUS」をヒーヒーいいながら解いた人にとって、夢のようなゲームの登場だ。なにしろ、かんたん。鬱憤晴らしにおすすめゲーム。

ゲームスタート。あちこち点する村をすべて滅ぼすことが目的だ。まずは攻めこむ村をさがす。マップ上のカーソルを操作すると、白く点滅するところ

がある。そこに村がある。

村に入って、いよいよ非人道的行為を始める。村の絵の下に表示してある好きな攻撃方法(コマンド)を選んで実行。1回攻撃するとコマンドは消費され、なくなるとそのコマンドは使用できなくなる。コマンド名の横の人数が残りの使用回数をあらわしてる(緑が1、灰色が5)。

また、村を攻略中に村長が和

平を求めてきたときは、村人がビビる条件をつきつけて交渉決裂にもちこもう(和平条件はプレイ中に偶然手に入る)。いずれにしろ、すべての建物を破壊し、すべての村人を、虐殺すればその村は滅ぶ。

マップ上をあちこち動き回っているキャラクタが勇者で、こいつが足りなくなったコマンド

の補給源となっている(なんたるあつかい)。カーソルをあわせ、勇者と対決。必ず勝つ勝負をし、そのとき勇者が持つ「NO.=」のコマンドが10、手に入る。「NO.=」は勇者の移動回数に応じてあがっていく。そうそう、わたしはこのゲームでゲームオーバーになったことがないなあ。(ち)

【テープで遊ぶ場合のプログラム変更点】テープに入力して遊ぶ方は、リスト1(54ページ)の行160「RUN'DLV-ESY5,B」を「CLOAD」に変更して入力してください。また、リスト1をセーブしたテープのすぐあとにリスト2を入力してセーブしてください。遊ぶときは、リスト1を実行後、しばらくするとリスト2を読みこみはじめるので、それが終わったら、RUNしてください。

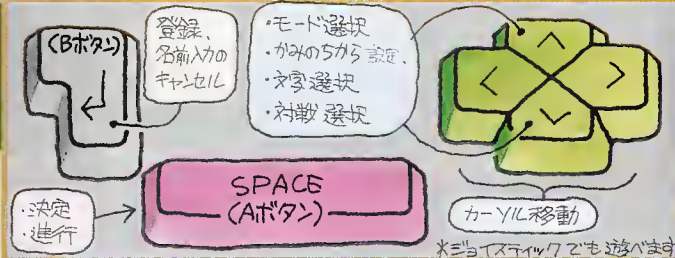


# ニョロが口癖になりそうで怖いニョロ CollosumⅡ 神の試練 コロシム・ツ

11  
18

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボは標準モードで

by HIDEYUKI ▶解説は58ページ



プレイヤーは神となって勇者を育てあげ、ドラゴンを倒すことが目的だ。

神(プレイヤー)は最初に勇者を選び出さねばならない。勇者は神の選んだモンスターを倒すこと(これを「神の試練」という)によって成長するが、戦うモンスターによってそれぞれの能力値の伸びは異なる。いろいろ試してみよう。また強い敵と戦うと早く成長するが、途中で死んでしまうと、ゲームオーバーな

ので無理は禁物だ。

無事、神の試練を耐えぬいた勇者は「たいせん」で、ドラゴンと戦うことができる。最強のレッドドラゴンを倒すと晴れてエンディングだが、これで終わったわけではない。このゲームは自分のキャラと他人の作ったキャラとの対戦ができるのだ。

現在編集部ではささやが作ったライエル(760,385,414)が最強。キミも負けずに最強キャラを作ってくれ/(にいい)

## てめーらまとめてあの世いきだあ〜!!

### 魔法使い

このゲームの紅一点(?)、能力値では攻撃力が高い。魔法使いのクセにサンダーの魔法しか知らなかったり、「いや〜ん」、「いった〜い」などいまだきはやらないブリッチ言葉など、アタマは悪いに違いない。アイテムは剣(攻撃力アップ)を持っている。

イヤ〜ん

### ゴーレム

「西郷隆盛」を尊敬してやまない九州男児(ゴーレムだが)。体型を見れば防御力が高いのは一目瞭然であろう。いさぎよさが魅力の彼は、頼りがいのある兄貴(危ない!)としてみんなから慕われている? アイテムはよろい(防御力アップ)を持っているでござんす。

ござんす!

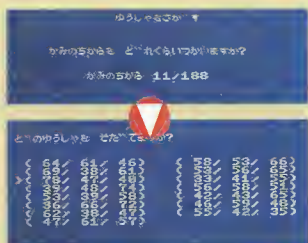
### スネーク

一時期、編集部で空前のブーム(?)を巻き起こした「ニョロ言葉」の張本人。性格が軽いせいさばやさが高い。また上に弱く、下に強いというイヤなサラリーマンタイプベスト5に入りそうなお調子モノだが、「しぬのはいいニョロ〜」のひとことですべて許せてしまう。蛇なのに靴(すばやさアップ)を持っている変なヤツ。

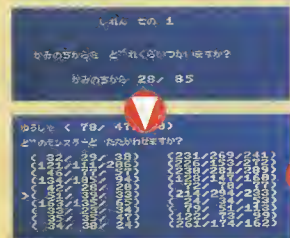
しぬのはいいニョロ〜

### ●そだてる

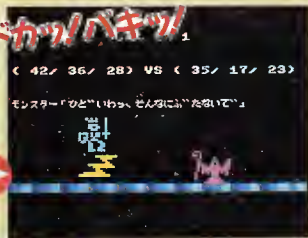
とにかくこれから始めないと話にならない。能力値の表示は(攻撃力/防御力/すばやさ)となっており、これらはまたHPの代わりを果たしている。戦闘ではこの能力値のけずり合いとなり、すべての能力値がゼロになるとそのキャラは死んでしまう。強いキャラを育てる秘訣は、つねにギリギリで勝てる相手と戦うことにある。



●呼び出した人間の数だけ、神の力を消費する。強いキャラが出るまでねばるのもてだ



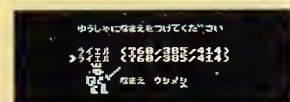
●モンスターを呼び出すのに必要な消費量は人間と同じ。選択は慎重に



●戦闘は完全オートバトル。戦闘中のメッセージがなかなかオモシロイのだ



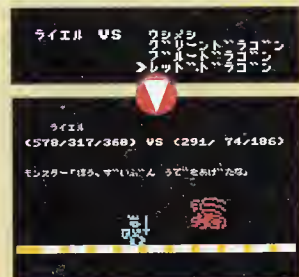
●戦闘に勝つと手に入る。中にアイテムが入っていれば、さらにパワーアップ!



●無事、5度の試練に耐えぬいた勇者は名前を登録できる。下段に登録すると、ドラゴンと戦えなくなるので注意

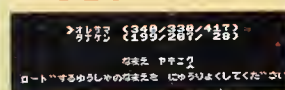
### ●たいせん

「たいせん」を選べと、登録したキャラをドラゴンやほかに登録したキャラと戦わせることができる。ドラゴンはグリーンドラゴン→ブルードラゴン→レッドドラゴンの順に強いが神の試練を耐えぬいた勇者ならレッドドラゴンもさほど苦にはならないだろう。ちなみにこのモードでは戦闘に勝利してもアイテム入手はおろか、キャラの成長もありません。念のため。



●勇者とレッドドラゴンの息づまる戦い。頑張れ! 勝利はもうすぐだ!

### ●セーブ・ロードもできまっせ



●登録したキャラは、ディスクにセーブおよび、ロードが可能。注意したいのはロードの際、ロードするキャラの名前を入力する必要があるのでセーブ時にキャラの名前をメモするなどして忘れないようにしよう



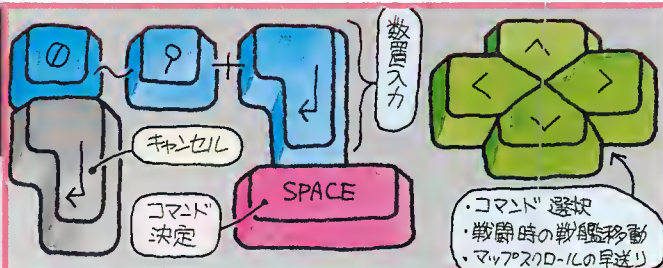
# 大宇宙を舞台にしたオリジナルSLG Empörer エンペーラ

30  
9

MSX2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで

by TANAKA

▶解説は62ページ



## ■ストーリー

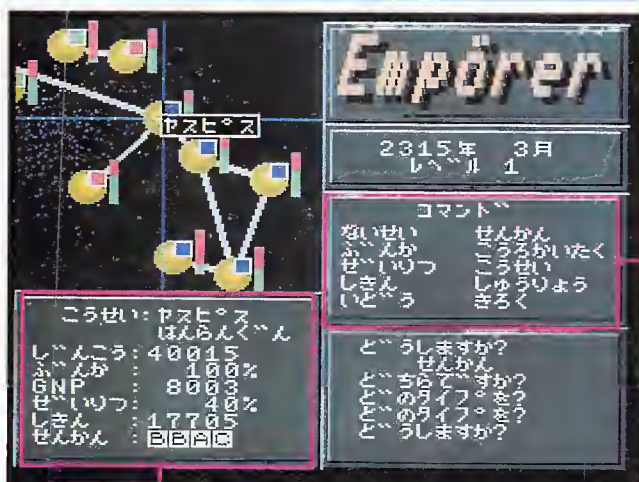
宇宙暦2310年、フェラット帝国はついに大型宇宙船の航行が可能で巨大なワームホールの開発に成功し、次々と近隣星系を占領していった。だが、帝国の恐怖政治に反発する星系もあらわれ、辺境の星々から反逆者(エンペーラ)たちの反撃ののろしがあがったのである。

## ■ゲームの目的

プレイヤーは反乱軍の首領となり、帝国軍を全滅させるため

に戦います。マップでは、反乱軍は青、帝国軍は赤、中立の星は緑にされています。スペースオペラといえば『宇宙船サジタリウス』しか知らない人も、『銀英伝』全巻を読破した人も、『ディヴァ』や『シュヴァルツシルト』をやったことのある人も(僕はやったことはないが)、はたまたまったく興味のなかった人でも楽しめるラクラク操作とわかりやすいビジュアルで、初心者からマニアの方にまでオススメ。

これがメイン画面だ！



## 星のデータはこう見る

### じんこう

その星の人口。GNPに影響する。上限は50000で、内政のコマンドによりアップする

### ぶんか

人口と同じくGNPに影響する。上限は100%。文化のコマンドでアップする

### GNP

その星の生産力、人口と文化により変動する。上限は10000。マップ上の棒グラフであらわされる

### せいのつ

0%から100%まで、GNP×この値が毎月のその星からえられる収入となる。高すぎると人口、文化が低下する

### しきん

その星にある資金の量、上限は50000。ほかの星からの上限をこえる輸送はできない

### せんかん

その星にある戦艦のタイプ。ひとつの星に4隻までおける。1隻も戦艦のいない星は中立の星になる

## 通常モードのコマンド

### ないせい

内政をして人口を増やす、星のGNPを増やす重要なコマンド。行うときはすべての資金をつぎこむほうがいい

### ぶんか

文化を上げてGNPを増やす。資金対GNP増加量の比は内政コマンドよりこちらが高い

### せいのつ

税率を決定する。このコマンドでは、ただリターンキーを押してもコマンドがキャンセルされず、0%になってしまう。キャンセルするときは、10%以上の値を入力する

### しきん

資金を輸送する。ただし輸送できるのは航路がつながっている反乱軍の星に対してのみ

### いどう

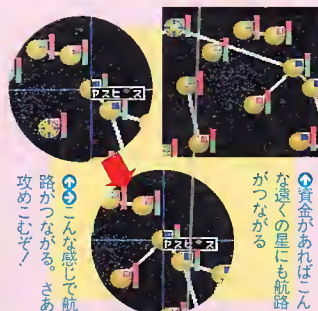
戦艦を航路がつながっている星に移動させる。移動先が中立の星ならそこを占領し自軍のものとし、帝国軍の星なら戦争になる

### せんかん

戦艦の売買ができる。A、B、Cのタイプがあり、Aがいちばん強力。移動力と射撃距離ががうのうのだ

### こうろかいたく

航路がつながっていない星との航路をつなぐ。資金さえあればどの星とも航路をつなげるが、エルツファイントだけはユーザーからしか航路をつなぐことはできない



### こうせい

航路がつながっている星のデータを見る。帝国軍の星のばあい、戦艦の種類はわからない

### しゅうりょう

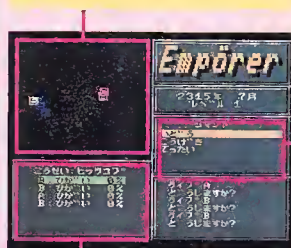
いわゆるパス。なにもせずにコマンド入力を終了する

### きろく

データのセーブとロードをおこなう。1枚のディスクに1か所のみ有効

## 戦争でのコマンド

メインの戦争画面。反乱軍は青、帝国軍は赤で表示される。A、B、Cは戦艦のタイプ



反乱軍のそれぞれの戦艦のタイプと被害状態。100%になった戦艦は破壊されてしまう。

コマンド表示エリア。攻撃のときはそれぞれの帝国軍戦艦への命中率が表示される

### いどう

移動できるエリアの色がかわるので、戦艦をうごかしスペースキーで決定する

### こうげき

それぞれの帝国軍戦艦への命中率が表示されるので、目標となる帝国軍戦艦を選び決定する

### てったい

「PUSH SPACE」と表示されるので、そこでスペースキーを押すと撤退、リターンキーでキャンセル



## これであなたも銀河の覇者!

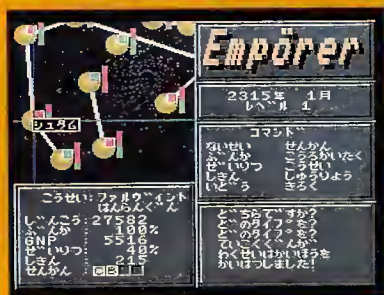
はじめは、まずC型戦艦を1隻買い、すぐにヤスピスを占領しよう。ここはGNPが高いので、重要な資金源になる。中立の星は税率が0なので、まずはじめに税率を設定しよう。税率は40%がベスト。それ以上では文化や人口がだんだんさがってしまう。内政のポイントはまず文化を100にして、つぎに人口をあげること。GNPが6000を超えるくらいまでがんばろう。

隣接している帝国軍の星ファングは、あわてて攻める必要はない。どうせ生産力が低くて足

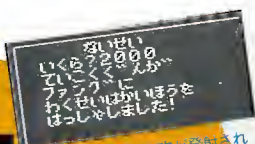
手まといになるだけだから。あるていど生産力が安定したら、前線の星にどんどん資金をおくり、強力な戦艦をそろえて航路をひらき、どんどん戦争をしよう。強力な敵には4隻で攻めこみ、あいた星に後方の星から別の戦艦をおくりこむようにしたほうがいい。

ある時期になると、帝国軍が新兵器を開発してしまう。惑星破壊砲はB型戦艦2隻ぐらいの戦力で撃退できるが……。とにかくはやく帝国をほろぼそう!

## 惑星破壊砲!!



①惑星破壊砲はせっかく上げた星の人口と文化をボロボロにしてもいい。おそろべし帝国の科学力!



②惑星破壊砲が発射された! ああどうしようどうしよう



③がんばって迎撃中。がんばれB型!!

## 気合いとテクで艦隊戦に勝つ!

戦争では残念ながらあまり戦術レベルのテクニックは反映されない。射程の短いC型はともかく、A型では戦場のほぼ半分が射程内になってしまうからだ。

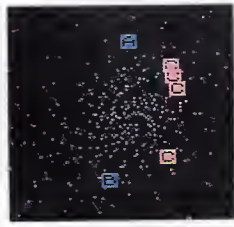
では、どうすればいいか。

基本的な戦略としては、

- ①敵より多くの戦力で戦う
- ②敵の分散、各個撃破をはかると、この2点を心がけよう。敵がA型4隻をそろえていても、



④敵が集中攻撃をくらってしまっている。近くで集中攻撃をくらってしまっている。戦術的敗北の例



⑤下のB型はじつは3隻。おとり作戦大成功の例。上のA型は逃げてまくって時間をかせくのだ

## 3度の飯よりケンカだ、ケンカだ!

ファイティング・クック

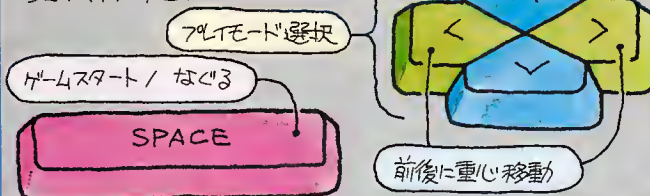
# Fighting Cock

523

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボは標準モードで

by SILVER SNAIL ▶解説は60ページ

※プレイヤー2はポート①のジョイスティックを使います。



①今日もある酒場で男たちが腕を競う。「VS」を表示させて対戦モード



②キャラにライトがあたり「FIGHT」の表示でケンカ開始。ケンカは先手必勝!

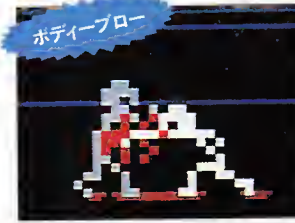
ファイティング・クックと呼ばれるケンカ好きな男たちの格闘ゲーム。足が動かない、ダメージメーターがない、ジャンプできない、必殺技がないなど、およそ現在「格闘もの」と呼ばれるゲームの常識を徹底的に無視してくれた作者に拍手を送りたいね。

タイトル画面でプレイモード(1人でも2人でも遊べる)を選んでゲーム開始。場所は酒場の中央。重心の移動によって3種類のパンチが出せる(右の写真参照)。防御も重心の移動だけでおこなう。

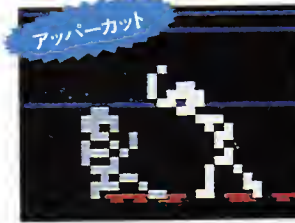
ところで、この格闘ゲームには一般ゲームなら常識の「体力」がない。パンチを受けたときにはたしかにダメージをくらうが、これは放っておくと回復する。つまり相手を倒すには、連続してダメージを与えなくてはならないのだ。勝負は3本勝負。先に相手を2回ノックアウトしたほうの勝ちだ。勝ったら中指を立てて見下してやれ! (ち)



③まっすぐ立った状態でのパンチは、相手の顔を打ち抜くストレートを打つ



④重心を後ろに傾けて打つとボディブロー。のけぞった相手への攻撃に有効



⑤力石徹ばりのアッパーカット。重心を前に傾けて打つべし。KO率の高いパンチだ



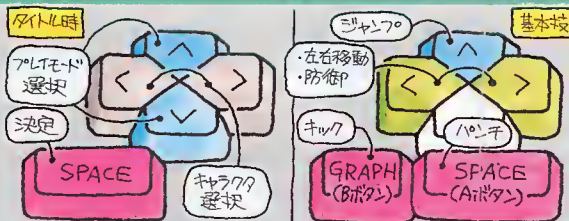
# わきげを破らぬかぎり勝ち目はない! The かくとう PART3

～帰ってきた8人～

D  
108,544

MSX R 専用

by 上ちゃんだよ▶ 解説は62ページ



\*プレイヤー2はポート②のジョイスティックを使い、プレイヤー1はポート①のジョイスティック2で遊ぶべき。

## かかってこんかい! ヒイヒイいわしたるでェ〜

8人の格闘野郎のプロフィールと必殺技を紹介しよう。ちなみに必殺技の出し方はプレイヤーが右向きの場合、また出し方の後に「\*」が付いているものはジャンプ中にも使用できるのだ。



●連続でダメージを受けると気絶して、しばらくは動けなくなってしまう。時には防御することも必要なのだ。

### ごっちゃんMK2

コンクリートをぐだき割るほどの石頭をもつ。かってマイケルとの闘いに負けて以来、修行に修行を重ね、石頭に磨きをかけて帰ってきた。けっしておじぎしてるわけじゃないぞ。

- ごっちゃん……(⇒+)B\*
- つかみごっちゃん……敵に近づいて⇒+B

### パロディスト 小太郎

パロディに命をかける男。パロディなだけあって某超有名ゲームに出てきたような技を使う。「小太郎ブラスト」はスキが多いが、上空からの敵の攻撃に対してほとんど無敵なのだ。

- 波動拳……⇒+A
- 小太郎ブラスト……↓+B



### マイケル

このゲームの主人公。力が強く、中でもわきげを見せるように繰り出すアッパー「わきげ」(なんちゅう名前だ)の破壊力はピカイチ!

- わきげ……↓+A
- ロケットひざげり……↓+A+B
- 旋風脚……ジャンプ中に↓+B



### 速杉 見栄内くん

特徴は読んで字のごとく、初心者向き。しろろと相手なら必殺技の連打でかんたんに勝てるだろう。でも早いのは嫌われちゃうぞ(危ない)。

- マッハボディクラッシュ……↓+A\*
- ファイヤースクリューキック……ジャンプ中に↓+B



### Punching Man

アメリカの元プロボクサー、パンチ技を得意とする。バランスがとれた扱いやすいキャラだ。

- わきげ……↓+A (マイケルと同じ)
- クラッシュストレート……↓+⇒+A
- スカイキックチャーパンチ……お互いにジャンプ中、近づいて↓+A



### チョップマンあだち

「チョップさせたら世界一!!」などとほざくうめぼれ屋さんだが、チョップの技術はかなりのもの。「つかみチョップ」はすべての必殺技の中で最大のダメージを与えることができる。

- マッハチョップ……A\*
- つかみチョップ……敵に近づいて⇒+A



### まわりやごんちゃん

回することに快感を覚えた変な格闘家。いくら回っても目が回らないという体質をいいことに、隠し持つ木刀をブンブン振り回すズルい奴だ。ヤンキーかおまえは?

- 木刀スペシャル……A\*
- 人間魚雷……↓+B



### マスターサンパン

マイケル最大のライバル。マイケルとの闘いに敗れて以来、新たな技をあみだして再挑戦。「ローリングアタック」は使えるぞ。

- パワーボール……↓+A
- はたきげり……↓+B
- ローリングアタック……↓+A+B\*

ターボR専用の格闘ゲームの登場だ。ターボRを持っていないけど、どうしてもプレイしたいって人はこのさいターボRを購入してね。

タイトル画面で1人用か2人用を選択。1人用は自分の選んだキャラ以外の7人をコンピュータが操作、全員倒したあかつきには思わず笑ってしまうエンディングを見ることができる。2人用はお互いにキャラを選択して戦う(ただし同キャラ対戦はできない)。

勝負は時間無制限の3本マッチ。相手の体力をゼロにすると1本取ったことになり、2本先

取したほうが勝者となる。

このゲームでは技ごとに当たり判定や攻撃範囲が異なるのでやみくもに技を出しても勝つことは難しい。はじめは相手の技を的確に返せるように1人用で練習するのもいいだろう。

2人用では、さらに心理戦の要素が加わる。相手の技をあらかじめ予測し、返し技をねらうとか、フェイントで相手を誘い出しそこをたたくといったテクが使えるのも人間どうしならでは。対COM戦も楽しいが、やはりこのテのゲームは人間どうしの対戦にこそ、その醍醐味があるといえるだろう。(にい)



●対1でむかえた最終ラウンド、速杉見栄内くんの「ファイヤースクリューキック」にマイケルの「わきげ」がジャストミート!! でも毛深いのは嫌われちゃうぞ(こればっか)



郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

72

169-00

107

(受取人)

東京都新宿北郵便局  
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

差出有効期間  
平成6年8月  
31日まで

切手不要

切手を貼らずに  
お出しください。

財団法人

電子技術教育協会

文部省認定  
社会通信教育

パソコン講座

MSX・FAN⑩係

キミもプログラムが

作れるようになる!

パソコン

MSX対応講座

無料

★くわしい案内資料

送呈券

↓必要なことを書いたらすぐ出して下さい!

住所	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/>		MSX・FAN⑩係	
	都道府県		市区郡	
氏名	フリガナ		電話番号	市外番号 市内番号 番号 ( )
			年齢	性別 男 女 1・2
このハガキを今すぐポストへ!			RE	M819SR2A08

キリトリ線



プログラムが  
自分で作れるようになる

# パソコン講座

MSX対応



ぜったい役立つ  
くわしい案内資料が  
もらえます！

# 無料です！

このハガキを今すぐポストへ

見るだけでもぜったいトクする！  
表面に記入してすぐ出して下さい

-----キリトリ線-----



プログラムの作り方が

どんどん分かる!

300種の

オリジナル・プログラムが

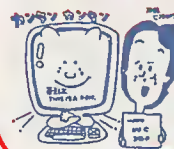
作れる!

MSX 対応  
ターボパワーの  
パソコン講座

★グラフィックも思いのまま!

★自分で作ったプログラムで  
いろいろなことが楽しめる!

暗号作成  
& 解読



★キミはパソコンを使いこなしているか?  
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当の  
パソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしま  
うし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるな  
ら何といっても自分でプログラムが作れるようになる  
ことがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!  
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!

あきらめていては絶対にソン! このページの  
ハガキを出して案内資料をまずもらおう! プ  
ログラムが作れる! グラフィックも思いのま  
ま! BASICだってよくわかる! キミだけ  
のオリジナルゲームを作ってみなをアッ  
といわせる本当のパソコン実力者になれる!

パソコン  
サイコロ



ニックネーム  
投票集計



★楽しいプログラムが  
思いのまま作れる!

プログラムを作って

自慢できる!

楽しみいっぱい!  
キミだけに教える  
300のプログラム!

★友だちが  
ビックリする!

すぐ役立つ!  
講座案内資料

無料送呈

プログラムが作れるようになる!  
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内  
資料をもらっておう! 切手を貼らずに出せ  
るから住所や名前を書いたらすぐポストへ!



フォーラム	ちえ熱の選考会レポート	36①
読物	新・マシン語の気持ち	40②
読物	スーパービギナーズ講座	42③
読物	アル甲4	44④
解説	オラオラ落ちんかいノ	49⑤
解説	ピンからきりまで	50⑥
解説	クイックナイト	51⑦
解説	ANXIOUS BOMBER	52⑧
解説	DELVINDUS EASY SYSTEM	53⑨
解説	桑藤幹夫	56⑩
解説	ColosseumⅡ 神の試練	58⑪
解説	Fighting Cook	60⑫
解説	Empörer	62⑬
解説	The かくとう PART3	62⑭
読物	あしたは晴れたノ	63⑮

※①～⑮はアンケート番号です

# ファンダム SCRUM

激しい生存競争のなか、散っていった作品はこのページを華々しく飾ってくれた。いつか4色ページを飾るまで負けるな。

## ちえ熱の選考会レポート

眠たい。疲れた。よく見ればコルサコフが眠っている。ささやとがまこの姿がない。どうやら終電で帰ったようだ。時計は午前0時を過ぎている。いつの間にか編集部にはファンダム班員しかおらず、そして選考会は

まだまだ終わらない……。

なかなかハードだった今回の選考会は、なにしろ出品数が多かった。今月がプロコンにノミネートされる最後のチャンスだけあって、ひと癖もふた癖もある作品が多い。それにしても、

ノート1冊ぶんのマニュアルが付いている作品にはまいったね(どうやれば遊び方のページで紹介できるのか知りたいぞ)。

今月号の選考会で印象に残った作品は福留英明作の『襟裳岬』。手紙のなかに新聞のコピーが同封されており、それは北海道の襟裳岬、40年におよぶ緑化事業の記事だった。つまり福留くん

のゲームはそんな事実を背景に作られたエコロジーなSLG。これは来月号の選考会に再出品したい。

先月号で書いたUMIPI作の『DARK Dungeon』は、結局、もう少し採用を見送ることになった。意見は2つにわかれたままなのだ。来月には真剣に結論を出す。(ち)

※選考会出品作品



①HOE作の『TAIPEI』。鎌倉時代末期を舞台にした歴史SLG。光栄の歴史SLGに雰囲気だけ似ていたが内容が薄かった



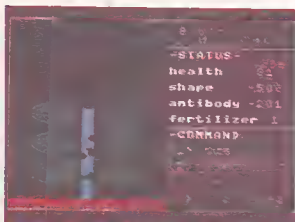
②廣田祐介作の『TEMIMU』。投げ技だけを使って戦う2人対戦ゲーム。コミカルに動くキャラクターがよい感じ。次回採用



③T.Y.S Notos作の『マウントファウン』。爆弾を使って山を削り、山のなかに隠されている的を破壊するゲーム



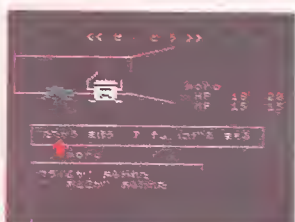
④VENOM作の『弾よけ練習プログラム THE SATORI』。自由に砲台を設置でき、さまざまな弾よけ練習できる



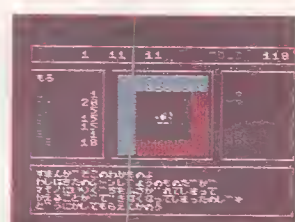
⑤TEAM Oes作の『MAKE FLOWER』は花を育てるSLG。開花したときの花を、もうちょっと美しくしてほしい



⑥Syuu Syun作の『双王』。コマンド選択式の格闘すごろくゲーム。見た目はすごくいいのだが……。いちおう保留



⑦ロートルダムの怪人作の『MAZO AII』。3D迷路を歩きながら、部屋の中に潜むモンスターを倒していくRPG



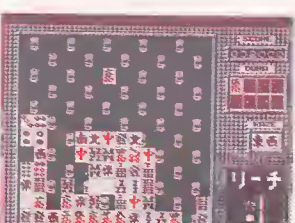
⑧ヒルン作の『ファンタジーワールド』。勇者が魔王を倒すことを目的としたRPG。オールBASICで作られた力作



⑨山添博史作の『ひでたか』。以前紹介した『山田克男』の発展版。オープニングは最高におかしい。採用寸前でバグのため保留



⑩FRIEVE作の『SLIME WORLD』。人間の侵略からスライムを守るRPG。戦いがリアルタイムで進むのが新しい



⑪太郎ちゃんのハビ作の『摩天楼』。麻雀とテトリスを組み合わせたゲーム。熱中してプレイしていたら役判定に大バグ発見











⑫松岡貴之作の『まわりやいってもんじやねえ』。回転拡大縮小機能があるレースゲーム。ゲーム性を増幅した再投稿に期待



選考会集計結果

# BEST5プラス!

プロコン期間に集まった内容の濃い大量の応募作品の中から紹介できたのはごくわずか。そのなかで、2か月連続採用されたTPM.COとSILVER SNAILはすごいものだ。なお、終電で帰ってしまったささとがまこは翌日にきちんと審査しました。

	Empörer	TheかくとうPART3	DELIVIOUS EASY SYSTEM	Fighting Cock	桑藤幹夫	クイックナイト
	総計69点	総計63点	総計63点	総計60点	総計59点	総計48点
 Orc	FM音楽館、付録ディスク担当者。よく見ると編集部でいばん髪の毛が長い	おお、見かけもすごいが、ゲームバランスもよさそう。いかに大作という感じで、やっぱり大作。いい	「スト●」がこの世に出てからずいぶんこの手のゲームが増えたなあ。ほくはあまり好きじゃないけど	コマンドがかんたんになっただけ、前よりもすぐにのめりこめる。ああ、なんてひどいゲームなんだろう(ー)	う、殴りあって、血が飛び散っている……わりにキャラが小さくてなんかもたらない。いまい	おお、この回転は一体……。でもちょっと遅いので、ターボR専用にして「キャメルトライ」を作ろう。作って
 がまこ	遊び方ページ担当ライター。にいに、あるところを目標されたがまこはピンチ	このゲームはなんとも評価しづらい。おさだに楽しそうにプレイしていたのが、印象的だったので	にいがあまりに楽しそうにプレイしているの、記事の担当を譲ってあげた。涙を流して喜んでいて。(実話)	心の奥底に眠る、危険な感情を目覚めさせてしまうゲーム。すでに気分はベルクッツェ!! え、知らない?	SILVER SNAILのキャラは、相変わらず動きがなめらか。ビシバシ殴りあうのは具合、もとい快感	「単純だけど面白い」そんなフレーズがびびったりはまってしまうゲーム。まわり、まわり、まわりです。どん
 コルサコフ	ファンダム班、付録ディスク班のボス。原稿を書くかといばんおせい	6(オーウムラウト)の入ったタイトルがかっこいい。熱中してプレイしていたおさだの評価を信じて	やはり同種のゲームが多いなか、完成度とキャラクターのユニークさなどのバランスを評価してわきざさくれつ	TPM.COの実験的作品。難解ぶうの自分の前作に對抗してウリウリホレホレものにしかけた悪魔ゲーム	これも前作の「リアルな動き」というテーマを追っている点を最大限に評価。ゲームそのものは、どうかなあ	もともとこの作者にはCGコンテストの紙芝居部門で注目していたが、そのうえ三角関数でこのネーミングなら
 ささや	プリメ倶楽部、付録ディスク担当者。ついでに今月は「ブライ下巻」も担当	ほよよ、スゴイでちゅよこのでさばえわ。ほくたん感動たでちゅ。見栄えも思考ルーチンも納得いくでちゅ	おによへ、シゲル! 再戦ちゃあ!! 動きはいい、攻撃も多彩でちゅ。対COM戦がでちゅのGoodでちゅ	るるる、とてもおもろくなつてまぢね。前作のBGMは少々になりそうでちゅけど、今回は平気でちゅ	バカバカしい、連射すれば勝てるでちゅ。それよりも攻撃でちゅのうまいでちゅ。しゅくあきるでちゅ	見てくれは悪いでちゅが、やってみゆとそこに遊べたでちゅ。But ネーミングがふざけてゆじよ!!
 ちえ熱	当コーナー担当者。わたしかいばんすすめる本は「麻雀放浪記」である	全体に冷たいイメージのある作品だ。文字ばかりでなく、かんたんでいから絵などを表示させてほしかった	画面をいっぱいに使って、ドタバタ戦えるのがいい。ただ、戦う舞台がいくつか用意されているとよかったのに	よくできているゲームです。しかし、何度もクリアをしたが、やっぱり悪魔のRPGでは喜びがあげられない	こんな作品を待っていた。しるすねキャラはサイコーだね。この調子でどんどん頑張ってほしい	ちょっと、ものたりなさを感じてしまい、熱中して遊べなかった。もっと、ダイナミックな動きを期待していた
 MORO	スーパービギナーズ講座担当者。編集部分が整理になってますます楽しくなった	見た目がよく、光栄かぶれのSWGが多い中、惑星間戦争を題材にしたところなどを評価して	ちえ熱と一通りのキャラクタで戦ってみたが、連続で技をかけると一方的な戦いにやりやすかったので幸しく	愚民の逃げまどうさまがリアルに表現されているところや、テンポのいいゲーム展開といい、よくできている	動きがリアルなだけにもしろそうに感じた。攻防のパターンが少ないので、もっと多くしたほうがいいだろう	グラフィックの回転がスムーズに見えたのでちょっと高めにした。操作性がちょっと悪いのが難点
 おさだ	プログラム解析、国際化コーナー担当者。引っ越したため彼はとて貧乏	ビジュアル、操作性、バランス、どれをとっても素晴らしい! 欲をいえば戦闘にもうちょっと工夫ほしい	大技連発のガサツなゲームと思ったのだが当たり判定などがいいに作ってあり、ちょっと見直し	「おにいちゃんのかたきー!!」だつてさ。良心をザクザク刺激する超快感極楽地獄ゲームだ	画面はそれっぽい雰囲気だが、ゲーム内容は殴りあうだけで意外につまらなかった。もうひとひねりほしい	くるくるボンボンしまったドッカーンしくなゲーム。スコアを欲ばらなければ、かんたんなのだけど……
 にいに	遊び方ページ、アル甲、付録ディスク担当者。カラオケでチェッカーズを絶叫	シミュレーションはあんまりやらないので評価しづらいのだが、結構楽しめたのでこんなもんかな	対戦モードが熱い! 自分より弱い相手をつかまえ、ボコボコにしたときの快感といったら……ねえ、ささや	建物を破壊し、恐怖におののく愚民どもをビシバシする快感を覚えたらもうやめられへん。イッチあいそう	場末の酒場っぽい、けだるい雰囲気なんだか。ゲームもシンプルだけど奥が深そうに楽しいのだ	タイトルから、かっこを嫌に成長させる男を描いたゲーム……なんて誰も思わないよ。なお、回転がよくデキてる

【審査基準内】 9点以上絶対採用 / 8点以上採用 / 7点以上採用 / 6点以上採用 / 5点以上採用 / 4点以上採用 / 3点以上採用 / 2点以上採用 / 1点以上採用 / 0点以上採用 / 4点以下採用 / 3点以下採用 / 2点以下採用 / 1点以下採用 / 0点以下採用

## 選考会出品リスト

※左ページで紹介している作品以外のもの

作品名	作者	作品内容	作品名	作者	作品内容
1 コンビネーションプレー	ボンバー菊地	ボールとラケットを2人で操作し、追ってくる敵から逃げ延びるというゲーム。2人の呼吸が大事	GP BALL POOL	村林恒	UFOキャッチャーふう対戦ゲーム。点数が増減したりするボールを拾いあい、スコアを競う
1 骨嵐	いまぜっと	向かってくる障害物(骨)に、チェーンで通る穴を避けながら突き進んでいく	GP JUMP BALL	村林恒	画面中央でボールが衝突しあう対戦ゲーム。ジャンプのかけひきがシンプルで非常に面白い
1 PROJECT 1	カノッサの乾癪	連立方程式を解いてくれる実用プログラム。途中経過を見せられるととっても実用的になるのでは	GP MAJOR-FIGHT /	大羽ナオ	MSX版バーコードバトル。自分だけのオリジナルバーコードをかんたんに作れる機能付き
1 ファム	Than	伸び縮みするレーザーをよけたり利用したりしながら、上まで登っていく。やりこたえがあった	GP CONQUER	α	物陰にかくれながらドンパチする対戦ゲーム。最初に3タイプの銃から、好きなものを選ぶ
1 Syntax error	たけうま	疑似的にエラーを作り出し、エラーの出た行のどこが間違っているかを見つけて出すゲーム(?)	GP THE JUSTMEETEST	TEAM Oes	標的の上を勝手に動きまわる照準を使って、得点を競い合う。高得点を狙うには辛抱強さが必要
GP ブロックホール	いまむら秀樹	ブラックホールに吸い寄せられるブロックを、マウスを使い、吸いこまれないように防いでいく	GP めいきゅうたんけん	J	モンスターをうろろする迷宮が舞台のアクションRPG。5つの敵を倒し入れ、ボスを倒す
GP SLIME BATTLE '92	MITTUN SOFT	再投稿。スライムが1匹ずつ動くため、競争している雰囲気は伝わってこないよ	GP 27PUZZLE	FIX	3x3に並んだ9マスで3段階にわたるパズルゲーム。1から27まで順番に並べるのは大変そう
GP NEXT TENKING	RATOC	以前採用された、各地の天気までゲームのバージョンアップ版。天気に雪、雷が増え、対戦もできる	O 襟裳岬	福留英明	北海道の襟裳岬にきれいな海をとりもどせ。ゲーム業界初のエコロジーSLGではなかろうか?

## 打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「11月情報号確認用データ」係まで。

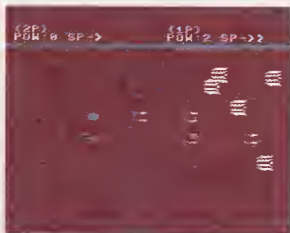


## 情報局 5月号『GEAR』が遊べる

9月号の情報局に「『GEAR』をMSX2+で遊ぶ」という情報を載せたが、それはまだまだ不十分なものであった。しかし、ここに新たな情報が届いたので紹介するぞ。

何通か集まった手紙を読むとすべての人がパナソニックFS-A1WSX(WX)である。ほとんどの人が「GEAR」を遊ぶには、3月号の情報局「WSXを高速モードに」の記事で紹介した、OUT & H40, 8:OUT & H41, 0を使ってWSX(WX)を高速モードにしてから、9月号の情報局で改造した「GEAR」を実行する方法を書いてあった。ただし、この方法をソニーとサンヨーの2+で

試したところ動かなかった。残念。今回、WSX(WX)の改造方法を書いてくれた人のなかでいちばんはやく編集部の手紙が着いた、宮城県の小山大輔君にテレカを送ります。(ち)



①「GEAR」が遊べるようになったのは結局FS-A1WSX(WX)の機種だけ。他の2+でも遊べる改造法がほしい

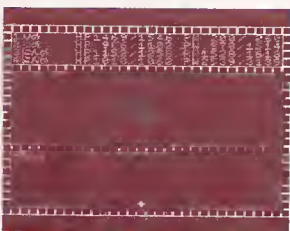
## 情報局 9月号『THINFAT』のバグ情報

いく枚も「エラーが出た」の手紙が舞いこんできた9月号「THINFAT」。そのなかには作者からのバグ修正の手紙もあった。

まず、作者から届いた修正箇所は行1570の最後のほうにある「M\$="」を、ダブルクォーテーションの間にスペースを1個あけて「M\$=" 」とする。これで、「きたのまち」で情報屋「きたの」の占いを断ると出る「Illegal function call in 720」は出なくなりやす。

また、ゲーム後半で戦う「おおわし」に「スーパーアタック」などの大技を使うと「Overflow in 2380」が出るという手紙も受け、

編集部でやってみたところおなじエラーが出た。これについては現在おさだか原因究明中。チェック不十分でごめんなさい。(ち)



②「おおわし」が出現。このあと戦闘中にエラーが出てしまう……。ここまできて、そりゃないよね

## 情報局 8月号『VS Block Break down game』のオリジナルラウンドを作る

8月号の「VS Block Break down game」にすっかりハマってしまった滋賀県の清水くん(17歳)から2つの情報が届いた。

1つ目はバグ情報。紹介ページには「タイマーが0になった時点でブロックの数が少ないほうが勝ち。ブロックが同数の場合は持ち球の多いほうが勝ち」と書いてある。そこを、清水くんは残りブロック数の判定より残り球数のほうを優先して判定している、と指摘してきた。調べてみればそのとおり。いくらブロックを多く消しても、ボールが相手より減っていると負けになるのだ(時間切れの場合)。そこで清水くんが教えてくれた、

145 GOTO 160

を付け加えれば、残りブロック数の判定が残り球数の判定より優先されるようになるよ。

2つ目の情報はラウンドエディタだ。まず、右下のリストを「VS」のプログラムに加え、「GOTO 20000」を実行。上の段から、0～4の数字キーでブロックを6個並べていく。並べ終わったら、1～6ラウンドのどれかを選んでエディットしたラウンドに変更する。ここで、エディットしたラウンドが行840～890のデータ文として表示されるので、そこへカーソルを移動させてリターンキーを押せば作業終了。

そのままRUNして、変更したラウンドを選択すれば、オリジナルラウンドでプレイだ。(ち)

## 質問箱

### 9月号『TQ2』が動かない

Q 『TERACO QUEST II』が実行できません。どうしても「Out of memory」が出てしまいます。(宮城県・田中孝次/13歳)

A 読者から①ゲームの初期化がうまくいかない②ファイルを読み、またはプレイ中に「Out of memory」が出てしまったといった苦情の報告を多数いただきました。どうやら説明不足の点もあったみたいで……、本当にゴメンナサイ。①は「\_PAUSE」文の削除が不完全かと思われます。行25、90、260、500、1430、2460に1箇所ずつありますので、1つ残らず削除してください。

い。  
②に関してハッキリしたことはいえませんが、前に別のプログラムを立ち上げたか、またはMSXを立ち上げたときに何かの影響でメモリが小さくなっているの2点が考えられます。前者の場合は一度リセットしてからゲームを立ち上げてください。後者の場合は各マシンや個人の仕様によって、若干の違いがありますので。マニュアルなどで確認のうえ、標準状態にしてからゲームを立ち上げてください。また、どうしても動かないという人は、使用機種名や立ち上げたときの状況など、詳しく書いてファンダムTQ係に送ってください。(に)

## 情報局 SET ADJUST命令のかわりに

RPGなどでモンスターから攻撃を受けたときによくある演出が、画面をグワワーンとゆらすこと。これについて千葉県の松永くん(15歳)から以下のような手紙がきた。

「MSX2以降のゲームでバッテリーバックアップされる命令を使用しているゲームがありますね。これはユーザーが設定した値を勝手に変更してしまい、ハッキリってよくありません。なかでも、SETADJUST命令はRPG等でダメージを受けたときの演出に大変効果的なので多く使用されているようです。これはユーザーサイドから見れば、せっかくベストポ

ジションにしたのに、ということになり大変悲しいことです。そこで、SETADJUST命令を含め、バックアップされる命令は使用しないように定めたほうがよいと思います。」

ということでSETADJUST命令の使用を迷惑に感じている松永くんが教えてくれる、その代わりとなる命令は、  
VDP(19)=(X AND 15) \* 16 + (Y AND 15)  
というものだ(x、yは画面をずらす値で、SETADJUST命令のパラメータとおなじ)。これはいいことを教えてもらった。投稿者諸君、次からはこれを使おう!



①オリジナルラウンドをエディット中の画面。ブロックの配置が終わり、変更するラウンドも決めDATA文が表示されている



②RUNして変更したラウンドを選択すれば、そこは自分の作ったラウンドになっている。つまらなかったら作りなおそう

```
2000 CLEAR: SCREEN1: DIMS<11>
2010 PRINT "な-0 き-1 ち-2 お-3 お-4": FO
RI=0TOS: LOCATED, I+2: PRINT I+1: INPUT "だ"
": Q$: FOR J=0TOS: S<I*2+J*3>=S<I*2+J*3>+VA
L<MID$(Q$, J+1, 1)>*5<2-JMOD3>: NEXT J: NEXT
I: PRINT
2020 INPUT "へんこう ラウンド`(<1-6)>": R: PRINT R*10+
830: "DATA "+CHR$(34): FOR I=0T011: PRINT CH
R$(S<I>+128): NEXT I: PRINT CHR$(34)
```

〈9月号で紹介した「GEAR」の改造方法〉①行40、290、320の「\_PAUSE(〜)」をカッコ内の値をループ回数とした、FOR〜NEXT文にする。②行250の「DEFUSR=&H9000」を「DEFUSR=&H9013」にする。



# 第1回TIM賞

## 受賞作品はこれだ!!

真夜中に終わった選考会について、第1回TIM大賞の選考が行われた。ファンダム班員以外だれもない部屋のなかで、深夜、話し合いのすえ、TIM賞は長尾隆司作の「3D」に決まった。おめでとう／

TIM賞の対象となる作品は1992年4月号から9月号に採用された作品で、最初にTIM賞の候補としてあがったのは、6月号「3D」(長尾隆司作)、7月号「タコ&イカ〜竜の住む魔城篇〜」(OFUKO作)、8月号「LOST WING」(チビ太作)の3本。

この3本のなかで、完成度の高さと新鮮さと現実感で「3D」の2本がぶつかりあった。

「タコ&イカ〜」は典型的なアクションゲームで、新しさより

大衆受けのする「サザエさん」のような作品。多くの人がもくなく楽しめる。

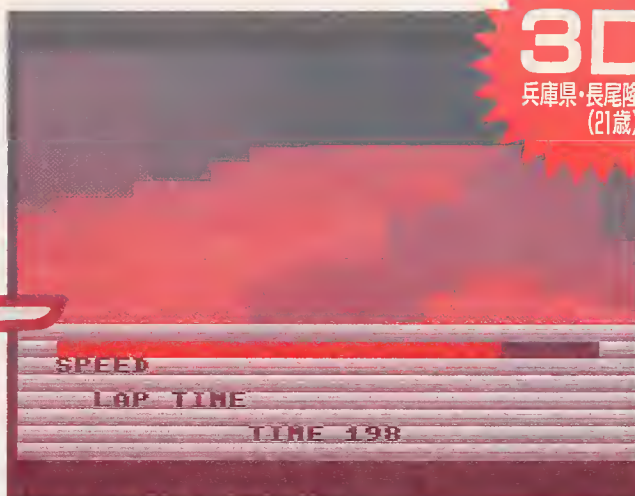
一方、3D表示のドライブシミュレータ「3D」は、わずかなデータで立体的な現実感のあるコース(コース外のフィールドも/)をみごとに作り上げていた。ただし、ターボR専用。

たぶん、人気投票にかければ「タコ&イカ〜」になるにちがいない。MSX2で遊べるし、ゲーム性は親しみやすい。

だが、MSXの将来を考えると、「3D」がターボRの機能を利用してバーチャルリアリティ的なアプローチを試みた点は人気度以上に評価できる。こうした「すごい」ゲームが次々に現れることを期待して、その最初の代表としての「3D」に、第1回TIM賞を与えたい。

# 3D

兵庫県・長尾隆司  
(21歳)



ガコガコ、アクセルを踏みこみ電子の岩山をジェットコースターのように駆け抜けていく

大阪電気通信大学  
応援団の団員

副団長  
今中一  
藤原  
つるまき

現在、MSX1でも動く  
『3D2』を作っています。



団長  
はしの  
長尾  
前川

受賞のメッセージ

この度、第1回TIM大賞に『3D』を選んでいただき、ありがとうございます。

平成4年9月7日 長尾 隆司

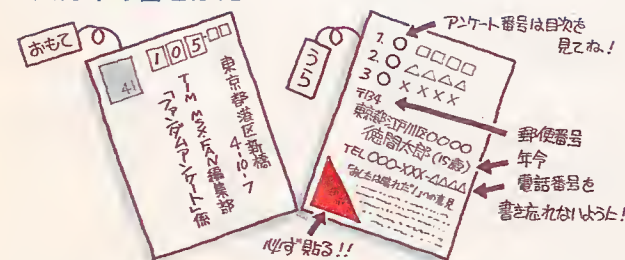
最後に掲載時に「3D」の解析担当だった「にゃん☆」(現在テクノポリスに在籍)にこの作品の印象を語ってもらった。「3Dのドライブゲームが高速に動いていて、すごいなというのが確か第1印象だったと思います。しかし、せっかくのター

ボR専用なのに、階層ディレクトリしかターボRの機能を使っていなかったのが残念でした。〜専用とするからには、その機能をフルに使わないともったいないですからね。プログラムはアルゴリズムなどが、よく考えられていて感心しました」

## ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは10月末

### ■ハガキの書きかた



日。抽選で5名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

### ■アンケート集計結果(9月号)

9月号の上位3つは先月号と変わらないので、4〜6位を発表。6位は「VAGUE CITY」。5位は「THINFAT」。4位は「新・マシンの気持ち」でした。

## スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局=掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ! = 1月号のテーマ「one and only」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは10月末日)。また、「あしたは晴れだ!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・000」係まで(000に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!



# マシンの 新・まもち

## #2 VRAMとマシン語

新着のキヤラク・マシントは、マシンのマシンスクリプトしたり、マップスクロールしたりするにはBASICではおそすぎる。だから、マシン語をはじめたという人は多い。今回は、まずVRAMにアクセスするために必要なBIOSを紹介しよう。

### MSXと画面表示

MSXの画面表示はVDPと呼ばれる画像表示処理LSIによって処理される。そして、ディスプレイ上に表示されている画像は、VDPに接続されているVRAMと呼ばれるメモリの内容を表している。

VRAMに置かれているデータが、どんな意味をもつのかは、VDPのレジスタに設定されている値によって変わる。VDPはI/Oポートを通じてCPUと接続されていて、VRAMに対して読み書きしようとすれば、VDPを介さなくてはならない。

このような構成のハードウェアでのグラフィック処理は一般に遅いので、VDPコマンド(LINE, PAINT, COPYなどをハードウェアでおこなう)などの機能がこの点を補うことになる。ここまですべておいておいていいのだが、VDPコマンドやVDPのレジスタについては説明が長くなるので、次の機会にまわすことにして、今回はまずVRAMへのアクセス方法について説明しよう。

### VRAMアクセス方法

VRAMにアクセスするためのBIOSにはおもに次のようなものがある。使い方は、「入力」で指定されたレジスタにデータをセットして、カッコ内のアドレスをコールする。「変化」というのは、そのレジスタの内容が破壊される恐れのあることを示す。

#### VRAMから1バイトのデータを読む

**RDVRM(004AH)**  
入力: HLにVRAMアドレス(下位14ビット有効)

出力: Aに読みだしたデータ  
変化: AF

注意: これはMSX 1用のものなので、指定できるアドレスは14ビット(0000H~3FFFH)。MSX 2以上の機種ではNRDVRM(0174H)を使用すればアドレスは16ビットまで有効

#### VRAMに1バイトのデータを書きこむ

**WRTVRM(004DH)**  
入力: HLにVRAMアドレス(下

位14ビット有効)  
Aに書きこむデータ

変化: AF

注意: MSX 2以上の機種ではNWRVRM(0177H)を使用すれば16ビットまで有効

#### VRAMからメモリへのブロック転送

**LDIRMV(0059H)**  
入力: HLにVRAMアドレス  
DEにRAMアドレス  
BCに長さ(バイト単位)

変化: すべて

#### メモリからVRAMへのブロック転送

**LDIRVM(005CH)**  
入力: HLにRAMアドレス  
DEにVRAMアドレス  
BCに長さ(バイト単位)

変化: すべて

#### VRAMを同じデータで埋める

**FILVRM(0056H)**  
入力: HLに書きこみ開始VRAMアドレス(14ビット)  
BCに長さ(バイト単位)  
Aにデータ

変化: AF, BC

注意: MSX 2以上の機種ではBIGFIL(016BH)を使用すれば16ビットまで有効

### フォントチェンジ

WRTVRMの使用例として、'0'から'Z'までのフォントを加工するプログラムを考えてみよう。こういった種類の処理は、ファンタムでよくみかけるけれど、BASICでやるとやっぱり遅い。考え方はBASICのとくと同じで、VRAMにあるパターンジェネレーターテーブルに加工処理したフォントデータを書きこめばよい。LIST 2-1を試して速さを体験してほしい。

また、行1160のコール先を「KAGAMI」や「NANAME」に変更して試してみよう。

### かんたんなスクロール

VRAMとマシン語といえば、やっぱりスクロールは避けて通れない。

もっともかんたんな方法は、メモリにあるデータをVRAMのパターンテーブルに転送する

### VDP

Video Display Processorの略。画面表示専用で、このチップの性能がその機械の画面表示能力を決定する。

レジスタという言葉があちこち出てきてまぎらわしいが、通常、BIOSでたんに「レジスタ」というときはかならずCPUのレジスタのこと。レジスタの内容が破壊されるあるBIOSコールによって、なんらかの

処理が行われ、その結果、いくつかのレジスタの値が変化する。それを気にせず、次の命令でレジスタの値を利用した処理をおこなうと、とんでもない目に合う。BIOSコールしたときにどのレジスタが変化するかはつねに意識しておかなければならない。なお「破壊される」とは、たんに「内容が変化する」という意味であって、レジスタが壊れるという意味ではない。

NRDVRM~

MSX 2用に追加されたBIOSでも、VRAMアドレスの指定は16ビット。だが、MSX 2以降の機種では、ほとんどがVRAMを128Kバイト(そのアドレスの情報は17ビット)積んでいる。ここに矛盾を感じている鋭い読者のために解説しておこう。じつは、これらのアドレス指定は、アクティブページの先頭アドレスから数えた値を指定することになっているのだ。必要に応じて、アクティブページ番号を保存しているワークエリ

ア「ACPAGE」(0FAF6H)を書き換えればいい。

「0」という書き方は、通常、その文字そのもの(ここでは0という文字)を意味するが、アセンブラのソースリスト中に出てくる場合は、キャラクタコードの数値を意味する。

フォント  
font。書体のこと。パソコンでは、書体にかかわらず(字になっていなくても)、



## LIST2-1 フォントチェンジ

```

1000 INIT32: EQU 006FH
1010 WRTVRM: EQU 004DH
1020 CGPNT: EQU 0F91FH
1030 ;
1040 ORG 00000H
1050 CALL INIT32
1060 LD H,0
1070 LD L,'0'
1080 ADD HL,HL
1090 ADD HL,HL
1100 ADD HL,HL
1110 PUSH HL
1120 LD DE,(CGPNT+1)
1130 ADD HL,DE
1140 POP DE
1150 LD BC,158H
1160 LOOP: CALL HUTOJI
1170 EX DE,HL
1180 CALL WRTVRM
1190 EX DE,HL
1200 INC HL
1210 INC DE
1220 DEC BC
1230 LD A,C
1240 OR B
1250 JR NZ,LOOP
1260 JP 9000H
1270 HUTOJI: LD A,(HL)
1280 SRL A
1290 OR (HL)
1300 RET
1310 KAGAMI: PUSH BC
1320 LD B,8
1330 LD C,(HL)
1340 LOOP2: RRC C
1350 RLA
1360 DJNZ LOOP2
1370 POP BC
1380 RET
1390 NANAME: PUSH BC
1400 PUSH HL
1410 PUSH DE
1420 LD A,00001118H
1430 AND C
1440 LD HL,TABLE
1450 LD D,0
1460 LD E,A
1470 ADD HL,DE
1480 LD B,(HL)
1490 POP DE
1500 POP HL
1510 LD A,(HL)
1520 LOOP3: SRL A
1530 DJNZ LOOP3
1540 POP BC
1550 RET
1560 TABLE: DEFB 4,B*1,2*2,3*3,4*4
1570 END

```

SCREEN I に初期化する B I  
OS  
VRAMに1バイト書きこむ B I OS  
(CGPNT+1)=ROM上のフォント格納番地  
HL=a s c ("0")\*8を計算  
158H=(a s c ("Z")-a s c ("0")+1)\*8  
VRAMに転送  
アセンブラのシステムにとぶ  
ブツ文字処理  
左右反転処理  
斜字体処理  
斜字体処理用データ

## LIST2-2 かんたんスクロール

```

1000 LDIRVM: EQU 005CH
1010 MAPDAT: EQU 0D100H
1020 WDX: EQU 18
1030 WDY: EQU 10
1040 XWMAX: EQU 60
1050 DRG 0D000H
1060 START: INC HL
1070 INC HL
1080 LD E,(HL)
1090 INC HL
1100 LD D,(HL)
1110 LD HL,MAPDAT
1120 ADD HL,DE
1130 LD A,WDY
1140 LD DE,1800H
1150 LOOP: PUSH AF
1160 PUSH DE
1170 PUSH HL
1180 LD 8C,WDX
1190 CALL LDIRVM
1200 POP HL
1210 LD DE,XWMAX
1220 ADD HL,DE
1230 POP DE
1240 LD 8C,32
1250 EX DE,HL
1260 ADD HL,BC
1270 EX DE,HL
1280 POP AF
1290 DEC A
1300 JR NZ,LOOP
1310 RET
1320 END

```

メモリからVRAMへのブロック転送BIOS  
MAPデータ先頭アドレス  
画面に表示する幅(X方向)  
画面に表示する幅(Y方向)  
X方向の世界の大きさ  
OE=USR関数の引数(整数型に限る)  
パターンネームテーブルの先頭番地

## LIST2-3 スクロール体験用BASICプログラム

```

1000 SCREEN1: CLEAR 200, &HD000
1010 DEFINT A-Z: BLOAD "SCROLL.BIN"
1020 FOR I=0 TO 8
1030 READ X,Y: X(I)=X: Y(I)=Y
1040 NEXT
1050 DEFUSR=&HD0000: AD=0
1060 S=STICK(0)
1070 AD=AD+X(S)+Y(S)
1080 A=USR(AD)
1100 GOTO 1060
1110 DATA 0,0
1120 DATA 0,-60,0,0,1,0,0,0
1130 DATA 0,60,0,0,-1,0,0,0

```

という方法だろう。

LIST2-2はBASICから使いやすいように、右下図のようにマップを考え、USR関数の引数として、MAPデータ先頭アドレスからの相対値を渡すことにする。

この説明ではきつとわかりにくいと思うので、LIST2-3のBASICプログラムを動かしてみよう。

まず、LIST2-2をアセンブルしたあと、「BA」と打ちこんで

BASICへ行き、  
BSAVE"SCROLL.BIN", &HD0000, &HD027  
を実行して、ディスクにD000H~D027Hのマシン語をセーブする(付録ディスクにSCROLL.BINとして収録済み)。

つぎに、LIST2-3のBASICプログラムを実行する。

カーソルを動かしてみると、画面がスクロールするはずだ。今回はマップデータとキャラクタのフ

ォントを入れていないので、単なるメモリのアスキーダンプでしかないが、だいたいこれでわかってもらえると思う。なお、オーバーフローなどのチェックはしていないので、あまりスクロールさせるとエラーになる。

LIST2-2の行1020~30のWDXとWDYをそれぞれ、32、24にするともっと大きなスクロールとなる。アセンブルしなおして上記の手順で試してみよう。

### まとめ

BIOSの紹介ばかりになったが、これらが使えるようになれば、VRAM関係のたいていのことができるようになる。いろいろなプログラムを作って試してほしい。

高速性が要求される場合などにはI/Oポートの直接アクセスでVRAMにアクセスすることも許されているが、ふつうはBIOSを使えば十分である。(馬場俊輔)

キャラクタパターンのことをフォントという。

I/Oポートの直接アクセス

それでもI/Oポートの直接アクセスでVRAMをいじりたい人は、「MSX2テクニカルハンドブック」などを参照してほしい。ただ、この本に書かれていないことで注意しなくてはならないのは、時間的に短い間隔でI/Oポートをアクセスすると一部の機種ではうまく動かないことがあるということだ。

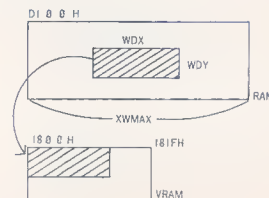
### ※付録ディスクについて

付録ディスクにLIST2-1、SIM、LIST2-2、SIM(ともにSimple ASMのソース)、およびLIST2-3、BAS、SCROLL.BINを収録しています。LIST2-1、2-2は、Simple ASM上で、LOADを実行するとファイル名を聞いてくるので、ファイル名(括弧子は不要)を入力すると、ロードできます。その後、

AND

を実行すると、マシン語がアセンブルされます。すべてうまく行けば、LIST2-1は、GD000で実行できます。LIST2-2は本文の指示にしたがってください。なお、SCROLL.BINはLIST2-2を実行して生成されたプログラムをセーブしたものです。

### ●LIST2-2のマップ





# スーパー Super ビギナーズ Beginners'

超初心者

# 講座

## 第22回

### グラフィック入門その10

グラフィック入門もいよいよ大詰め。MSX2以降から加わった、COPY命令を紹介する。この命令ひとつでグラフィック画面をじゅうぶん活用できるはずだ。

## COPY命令とは

SCREEN5以降のグラフィック画面での最大の魅力は、今回紹介するCOPY命令だと断言できるほど、この命令には魅力があるのだ。

### ■COPY命令とは

COPYには「複写する」とか「写す」といった意味がある。コピーといえば、まず思い浮かぶのがコピー機だろう。いまでは家庭用なんかも普及しているし、コピー機が設置されているコンビニも多いので、夜中でも利用できてとても便利だ。

COPY命令にはそういった意味にふさわしい役割があって、あるときはグラフィックを複写したり、またあるときはディスクに保存されたファイルを複写したりする動きを持っている。

今月紹介するのは、このようにたくさんあるCOPY命令の使い方の中から、グラフィックをほかの場所に複写する方法だ。

### ■VRAM内でのCOPY

グラフィックをほかの場所に複写するという目的だけでも、画面のほかの部分への複写はもちろんのこと、ディスクや配列変数にも複写できるのだ。

また、論理演算子を指定することで、グラフィックを重ね合わせることもできるし、長方形でしか複写できないが、大きさも自由なので、アニメーションなどで威力を発揮する。

しかし、どこからどこへ複写するかによってCOPY命令の書式が決まるので、今月は画面から画面へ、つまりVRAM内でのCOPYを紹介する。

VRAM内でのCOPY命令の書式は右にまとめておいた。

基本的には、転送元の範囲をLINE命令のように長方形の対角の座標で指定し、転送先の指定は、複写を開始する位置を座標で示すことで行う。

ただし、SCREEN5以降の画面ではページという概念があるので、ほかのグラフィック命令とは違い、どのページからどのページへ複写するかという指定も必要になってくる。

ちょっと面倒だし、ページからむとミスも起こりやすい。しかし、逆にいえば、ページを切り換えることなくVRAMを自由に扱えるので魅力だ。

せっかくページの話をしたのだから、SETPAGE命令についてもかるく紹介しておこう。

SETPAGE命令は、画面に表示されるページ(ディスプレイページ)と、線を描いたりするページ(アクティブページ)を決める命令で、書式は、SETPAGE<ディスプレイページ>,<アクティブページ>となっている。また、SCREEN命令を実行したあとは、どちらもページ0になっている。

## ■VRAM内でのCOPY命令の書式

### COPY [転送元領域] TO [転送先] [, 論理演算子]

[転送元領域]で示されたVRAMの領域を、[転送先]で示された位置に複写する。おもに、おなじ図形をたくさん使う場合や、[論理演算子]を指定しての図形の重ね合わせに使用する。このCOPY命令は、SCREEN5以上の画面モードのみ、使用可能。

例、ページ1の左上から縦横32ドットぶんをページ0の(100,100)の位置に複写する。

COPY(0,0)-(31,31),1 TO (100,100),0

または、COPY(0,0)-STEP(31,31),1 TO (100,100),0

#### ●[転送元領域]の指定方法

- ・(転送先開始点)-(転送元終了点)、図形のあるページ
- ・(転送元開始点)-STEP(終了点までの増分)、図形のあるページ

転送元開始点の座標は、絶対座標で指定しなければいけない。また、省略はできない。

転送元終了点の座標は、絶対座標でも相対座標でも指定できる。これもまた、省略はできない。

図形のあるページは、SCREEN5と6は0~3、その他の画面では0または1。また、SETPAGE命令で設定されているアクティブページとおなじ場合には省略できる。

#### ●[転送先]の指定方法

- ・(転送先開始点)、転送先のページ

転送先の座標は、絶対座標で指定しなければいけない。また、省略することもできない。

転送先のページは、SCREEN5と6は0~3、その他の画面では0または1。また、SETPAGE命令で設定されているアクティブページとおなじ場合には省略できる。

#### ●[論理演算子]の指定方法

論理演算子には、以下の10種類が指定できる。論理演算子を省略することもできるが、その場合はPSETを指定したのとおなじ結果になる。

- ・PSET ..... 図形をそのまま複写。省略時とおなじ
- ・PRESET ..... 図形の色を反転して複写
- ・OR ..... 図形と転送先の状態で1ドットごとにORをとる
- ・XOR ..... 図形と転送先の状態で1ドットごとにXORをとる
- ・AND ..... 図形と転送先の状態で1ドットごとにANDをとる
- ・TPSET ..... 図形の透明色以外の部分をそのまま複写
- ・TPRESET ..... 図形の透明色以外の部分を反転して複写
- ・TOR ..... 図形の透明色以外の部分と転送先の状態で1ドットごとにORをとる
- ・TXOR ..... 図形の透明色以外の部分と転送先の状態で1ドットごとにXORをとる
- ・TAND ..... 図形の透明色以外の部分と転送先の状態で1ドットごとにANDをとる



# COPY命令を使う

ここでは、COPY命令を使うときに指定する座標についての注意をしたいと思う。

## ■転送元領域の指定での注意

グラフィックの転送元の指定では、転送元開始点と転送元終了点の2つの座標を指定するが、おなじ大きさのグラフィックを複写するのに、2つの座標を指定する方法はいくつかある。

たとえば、右の写真の場合、複写するグラフィックの左上の座標を転送元開始点、右下の座標を転送元終了点に指定したために、転送元のグラフィックも転送先のグラフィックも壊れてしまっている。まあ、この場合、転送先の座標が、転送元のグラフィックに重ならない場所であれば問題ないのだが。

しかし、もしこのとき、転送元開始点と転送元終了点を入れ換えて、転送先の座標を、転送が終了する位置に変えたらどうだろうか。こうすれば、転送元のグラフィックは壊れてしまうが、転送先のグラフィックはきれいに複写されるのだ。

COPY命令では、いっぺんに複写されているように見えるけど、じつは1ドットずつ順番ページ0

に複写されているので、どこから転送するかをよく考えて指定するようにしよう。

## ■転送先の指定での注意

前の例では、転送先の座標の指定にも問題があるように思えるが、ときにはわざと転送先の座標を転送元のグラフィックに重ねることもある。それについてはページを改めて紹介すると、意外と盲点になりやすい転送先の指定での注意をしよう。

転送先の座標を指定するときには注意してほしいのが、複写が完了したときに、どこまでグラフィックが転送されるかだ。

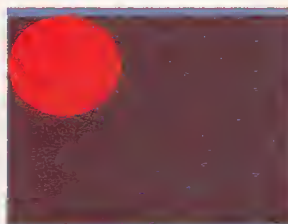
下の写真を見てほしい。これは極端な例だが、先ほどとおなじ赤い丸のグラフィックを、画面の下のほうに複写したときのページ0とページ1の状態だ。

実際の画面では、写真の下の方の色が違ふ部分は表示されない。この部分はパレットやスプライト関係のデータが保存されている。つまり、この部分は絵を描くところではないわけだ。

ところが、赤い丸を複写したために、このデータ領域が破壊されて、画面のところどころに妙なスプライトが表示されてし



①複写は転送元開始点から順に行われる。だから、転送している途中で、また転送していない部分がかわってしまうと、その状態で転送されてしまうのだ

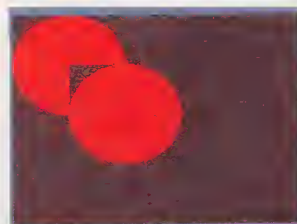


②これが複写前の状態。赤い丸を複写するグラフィックだ

まっている。そして、それでも入りきらなかったグラフィックの一部が、次のページにまではみ出してしまっている。

VRAMでは、絵を描く部分以外、つまり、画面に表示されない部分には、このようなデータがあることが多いので、こういうことが起こってしまうのだ。

ページ1



③開始点と終了点を入れ換えれば、転送先のグラフィックはちゃんと複写される

ほんとうに極端な例なのだが、過去ファンタムに投稿された作品のなかには、こういった状態になってしまうものもあった。

COPY命令では、転送先の開始点しか指定できないので、転送が終了したときに、グラフィックがどこに複写されるかを注意してほしい。



④実際の画面では、写真の下の方の色が違ふ部分は表示されない。この部分はパレットやスプライト関係のデータが保存されているので、画面には変なスプライトが表示されてしまう



⑤ページ0に入りきらなかった部分が、次のページ1にはみ出してしまった。画面の各ページはつながっているの、こういうことも起こるのだ。でも、なんかおもしろい

## SB進路相談

SCREEN1では、VRAMに文字の形を保存しているところがあるので、そこを書き換えてやればかんたんにできる。しかし、グラフィック画面では文字の形をVRAMには保存していないのだ。では、どうして文字が表示されるかというと、文字の基本的な形の情報がROMに記録されているので、そこからデータを持ってくるのだ。ほら、もう難しくなってきたでしょ。結論をいえば、グラフィック画面でもキャラクタパターン定義はできる。⇒



# COPY命令の応用

グラフィック命令で指定する論理演算子という、LINE命令や、文字を表示するときに利用することぐらいしか思いつかない。なにしろ、論理演算子は変数などで指定するわけにはいかないで、場合によっては使い分けが面倒で、色コードを始めから計算して指定したほうがよっぽどいいからだ。

しかし、ことCOPY命令で論理演算子を使う場合には、いままでのグラフィック命令のそれとは違い、パッと世界が広がってくるのだ。

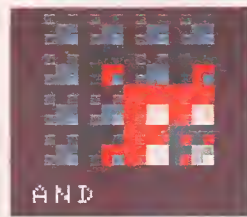
グラフィックの重ね合わせや次ページで紹介する必要部分の切りぬきなど、実用性がグンと増してくる。

ここでは、論理演算によって、どの色が何色に変化するのかを紹介しよう。もっとも、いままでも何回か紹介してきたことなので、きちんと理解している人は読み飛ばして構わない。

下のリスト1はCOPY命令で指定できる10種類の論理演算の結果を、すべて表示させるプログラムだ。実行すると、下の写真のような画面になるので、スペースキーを押してみよう。画面の右側に、右の写真のようなグラフィックと文字が表示されていくだろう。

付録ディスクでは、LIST1~5. SBYというファイルの一部になっている。実行してみしてほしい。

画面左上の横じまが元の状態、左下の縦じまが転送されるグラフィック、色コードを暗い灰色に変えている



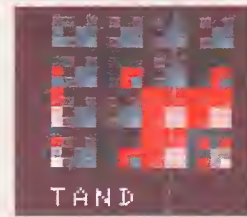
元の状態に關係なく、そのま  
まの色で表示される

元の状態に關係なく、色コー  
ドが反転して表示される

元の状態によって、色コード  
をORして表示される

元の状態によって、色コード  
をANDして表示される

元の状態によって、色コード  
をXORして表示される



透明色の部分は元の状態の色、  
ほかはPSETとおなじ

透明色の部分は元の状態の色、  
ほかはTPSETとおなじ

TORの場合、ORとまった  
くおなじ結果になる

透明色の部分は元の状態の色、  
ほかはANDとおなじ

TXORはXORとまったく  
おなじ結果になる

## リスト1 論理演算のようすをみる

```

10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=0TO15
30 LINE(0,I*4)-STEP(63,3),I,BF
40 LINE(I*4,100)-STEP(3,63),I,BF
50 NEXT:COLOR=(1,3,3,3)
60 FORI=0TO9:READ A$(I):NEXT
70 IF INKEY$<>" " THEN 70 ELSE A=(A+1)MOD10
80 LINE(100,100)-(200,200),0,BF
90 COPY(0,0)-(63,63)TO(100,100)
100 ON A GOTO120,130,140,150,160,170,180,
190,200
110 COPY(0,100)-(63,163)TO(100,100),,PSE
T:GOTO210
120 COPY(0,100)-(63,163)TO(100,100),,PRE
SET:GOTO210
130 COPY(0,100)-(63,163)TO(100,100),,OR:
GOTO210
140 COPY(0,100)-(63,163)TO(100,100),,AND
:GOTO210
150 COPY(0,100)-(63,163)TO(100,100),,XOR
:GOTO210

```

```

160 COPY(0,100)-(63,163)TO(100,100),,TPS
ET:GOTO210
170 COPY(0,100)-(63,163)TO(100,100),,TPR
ESET:GOTO210
180 COPY(0,100)-(63,163)TO(100,100),,TOR
:GOTO210
190 COPY(0,100)-(63,163)TO(100,100),,TAN
D:GOTO210
200 COPY(0,100)-(63,163)TO(100,100),,TXO
R
210 PSET(100,180),0:PRINT#1,A$(A):GOTO70
220 DATA PSET,PRESET,OR,AND,XOR,TPSET,TP
RESET,TOR,TAND,TXOR

```

### ●プログラム解説

10 画面の色、画面モード設定、グラフィック画面への文字表示準備  
20 元絵作成ループ開始  
30 元の状態用グラフィック作画  
40 転送用グラフィック作画  
50 ループ終了、パレット切り換え  
60 論理演算子の名前データ読みこみ

70 スペースキー入力待ち 分岐用変数切り換え  
80~90 前回の表示消去、元の状態用グラフィック複写  
100 各論理演算COPYへ分岐  
110~200 論理演算COPY  
210 論理演算子の名前表示、行70へ  
220 論理演算子の名前データ



# COPY命令と論理演算

COPY命令の使い方はもうわかっただろうか？ここではCOPY命令を使ったいろいろなテクニックを紹介しよう。

## ■グラフィックの拡大

右のリスト2を見てほしい。このプログラムは、画面の左上4分の1のグラフィックを、縦横2倍にして、全画面の大きさに拡大するものだ。

このCOPY命令を使つての拡大の方法は、このほかにいくつかのやり方があるが、ここではスピードは遅いが、派手な方法を選んで掲載した。

実際に拡大している部分は、行100からのサブルーチンなので、いろいろ試してみよう。

## ■合わせ鏡の原理

リスト3は2つのCOPY命令を使って、たった4ドットのグラフィックを元に、タイルパターンで画面をうめるものだ。

## ■リスト4 パターンでうめる

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINT A-Z
20 FORI=0TO7:READ A$
30 FORJ=0TO7
40 C=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
50 PSET(J,I),C
60 NEXT J
70 BEEP:GOSUB120
80 COPY(0,0)-(247,7)TO(8,0)
90 BEEP:GOSUB120
100 COPY(0,0)-(255,203)TO(0,8)
110 BEEP:GOSUB120:END
120 IF STRIG(0)=0 THEN120
130 IF STRIG(0) THEN130 ELSE RETURN
140
150 DATA A32C23AF
160 DATA 32C23AFA
170 DATA 2C23AFA3
180 DATA C23AFA32
190 DATA 23AFA32C
200 DATA 3AFA32C2
210 DATA AFA32C23
220 DATA FA32C23A
```



①これが8×8ドットの元絵。リストの行150以降のデータが、各ドットのカラーコード(16進文字)になっているので、パターンを作り変えてもおもしろいかも。ビープ音が鳴るので、スペースキーを押そう。②横に複写していく。いったんビープ音が鳴って、スペースキーの入力待ちになる。③縦にも複写していき、画面がパターンでうめられる。スペースキーで終了する



転送元のグラフィックに転送先の座標を重ねることで、グラフィックを作成する方法だ。

リスト4もそういったやり方で、8×8ドットのパターンで画面をうめるものだ。

これらのプログラムで使われているテクニックは、合わせ鏡の原理を元になっているのだ。

## ■グラフィックの切りぬき

最後に紹介するのがリスト5のグラフィックの一部を切りぬく方法だ。

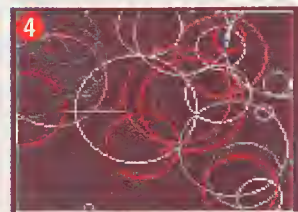
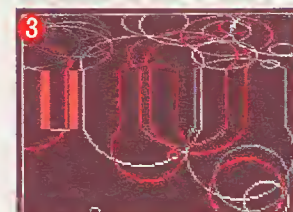
写真では丸い形にしているが、例えば六角形でもいいし、自由線で囲んだ形で切りぬくことだってかんたんにできる。

これは、論理演算子のANDを使った基本的なやり方だ。

今回のSB講座では、ファイルや配列変数とグラフィックとのCOPY命令を紹介しよう。

## ■リスト2 拡大

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINT A-Z
20 FORI=0TO30
30 X=RND(1)*128:Y=RND(1)*106
40 R=RND(1)*30:C=RND(1)*14+2
50 CIRCLE(X,Y),R,C
60 NEXT I
70 LINE(0,0)-(127,105),15,B:BEEP
80 IF STRIG(0)=0 THEN80 ELSE GOSUB100
90 IF STRIG(0) THEN90 ELSE70
100 FORI=127TO0STEP-1:A=I*2
110 COPY(I,0)-(A,105)TO(1+1,0)
120 NEXT I
130 FORI=105TO0STEP-1:A=I*2
140 COPY(0,I)-(255,A)TO(0,I+1)
150 NEXT I:RETURN
```



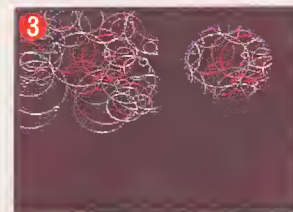
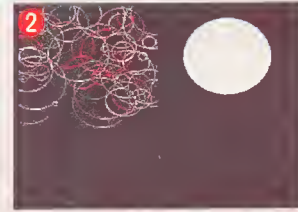
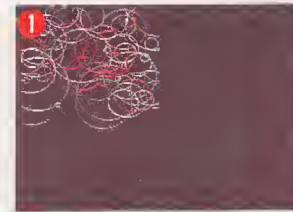
①写真①が元のグラフィック。ビープ音が鳴ったらスペースキーを押してみよう。②は横に2倍しているところ。③で縦も2倍にしている。④で拡大が終了し、また拡大を繰り返す

## ■リスト3 合わせ鏡の原理

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINT A-Z
20 FC=8:BC=15
30 PSET(0,0),FC:PSET(1,0),BC
40 PSET(0,1),BC:PSET(1,1),FC
50 COPY(0,0)-(255,1)TO(2,0)
60 COPY(0,0)-(255,209)TO(0,2)
70 BEEP
80 IF STRIG(0)=0 THEN80
```

## ■リスト5 切りぬき

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINT A-Z
20 FORI=0TO60
30 X=RND(1)*128:Y=RND(1)*106
40 R=RND(1)*30:C=RND(1)*14+2
50 CIRCLE(X,Y),R,C
60 NEXT I
70 LINE(128,0)-(255,105),0,BF
80 BEEP:GOSUB150
90 CIRCLE(192,53),40,15
100 PAINT(192,53),15
110 BEEP:GOSUB150
120 COPY(0,0)-(127,105)TO(128,0),,AND
130 BEEP:GOSUB150
140 END
150 IF STRIG(0)=0 THEN150
160 IF STRIG(0) THEN160 ELSE RETURN
```



①行20~60で作成した、元絵のグラフィック。作成が終わるとビープ音が鳴るのでスペースキーを押そう。②行90~100で切りぬく形を作成する。例えばここを3角形にしたりして試すのもおもしろい。ここもビープ音が鳴ったらスペースキーを押す。③元絵を切りぬく形に論理演算子のANDを使ってCOPYする。すると、白い切りぬく形の部分だけ、グラフィックが残るのだ



# アル甲4

## プログラムバトルシステムPBR

### #1 PBRの仕様発表と戦闘アルゴリズム募集

アル甲第4弾は、本欄担当者ANTARESが新たに開発したプログラムバトルシステムPBR(複数のファイターがあらかじめ用意された別々のプログラムに従って戦う)の戦闘アルゴリズム募集だ。システムはすでに動くものができているが、今回は仕様のみを発表し、机の上だけで作ったプログラムを募集する。

#### PBR (Programmed Battle Royal) 仕様

##### 概要

PBRは、プレイヤーによってプログラムされた最大8体までのファイターが、相互に戦うシステムである。HP(初期値10)が0になると、ファイターは破壊され、残骸(墓)は障害物となる。また、残弾数が0になると、一定時間後に自爆する。

##### フィールド

戦闘は右上図のような、正方形を加工したフィールドにおいておこなわれる。三角の印はファイター初期位置と向きを表す。

##### プログラム

ソースプログラムは、PBR L (programmed battle royal language)と呼ばれる言語で書かれ、アポストロフ(')で始まる、アスキーセーブされたBAS I Cプログラムファイル(拡張子は「.PBS」)を原則とする。アスキーセーブは  
SAVE "〈ファイル名〉.PBS", A  
でおこなう。

このソースプログラムを、「PBRCOMP」(PBRコンパイラ。来月号に収録)がSコードと呼ばれる中間言語にコンパイル

して拡張子「.PBR」のファイル(これがオブジェクトとなる)を出力し、メインシステム「PBR SYS」(来月号に収録)は、このファイルを読み込む。

容量はオブジェクト「.PBR」ファイルで990バイトまで。命令語、定数、変数名がそれぞれ1バイトを消費し、ラベル参照は2バイトを消費する。ただし、NM、OP、CHの各文とラベル定義文のオブジェクト容量は0とみなしてよい。

また、ラベル定義文は最大200個まで許される。

NM、OP、CHの各文とラベル定義文の実行時間は0で、他の命令については、1つの文に同じだけの時間がかかる。

#### PBR L (PBR Language) 言語仕様

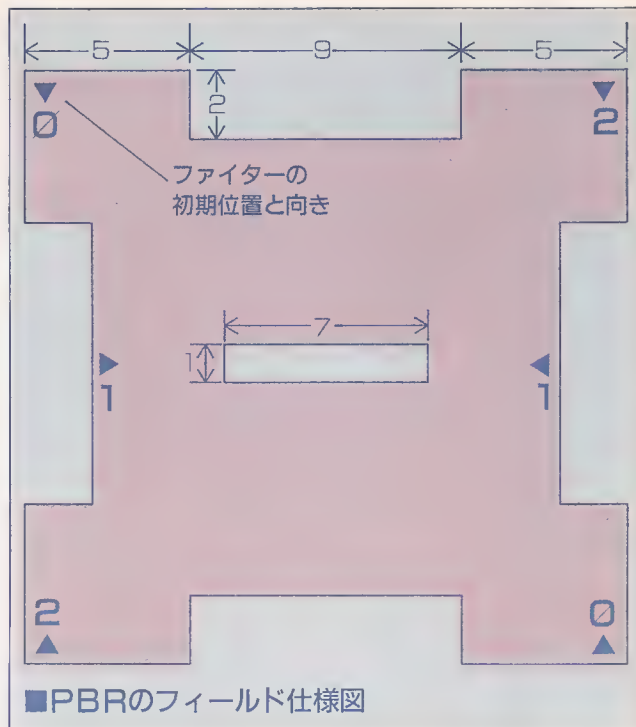
##### 行

行は、ヘッダーとアポストロフ(') 1文字と1つの文と注釈からなる。

ヘッダーは、通常、行番号と空白であるが、アポストロフ(')やコントロールコードを含まなければ他の形式でもいいし、なくてもいい。

文も注釈も省略してよい(両方省略すると空行)。

原則として、文と注釈の間に



空白を置くことが必要。文のみを省略するときは、先頭に空白がなければならない(注釈行)。

##### 文

文は、1つの命令からなる。ただし、ラベル定義文は例外で、命令を含まない文である。

##### 予約語

予約語は命令語とレジスタ名で、いずれも小文字不可。

##### 定数

1バイトで表せる正の整数。すなわち、0~255。

##### 変数

変数は、1個のアキュムレータと10個のレジスタで管理する。値は0~255。

アキュムレータの変数名はない(使う必要がない)。

レジスタの変数名(レジスタ名)はR0~R9。

アキュムレータの初期値は、フィールド仕様図に示すようなファイターの初期位置を表す。レジスタの初期値は不定。

##### 命令

命令はぜんぶで21個ある。パラメータを持つ命令のみ、書式を示す。

NM (Name)

書式: NM ファイター名

ファイター名は8文字以内で、戦闘時、画面に表示される。

2バイト文字(漢字、野線キャラ、π、×)は1文字を2文字ぶんに数えること。8文字を越える部分は無視される。

2文字目以降には空白を含んでいてもよい。したがって、後に注釈を書く場合、ファイター名の先頭から9文字目以降に書かなければならない。

コンパイルは、NM文より前に他の文を見つけると、コンパイルを中止する。また、2つ目以降のNM文はラベル定義文と見なされる。

CH (Character)

書式: CH 定義列

ファイターの左向きの表示パターンを定義する。

定義列は1と0を複数個並べたもので、1つの数字が1つのドットを定義し、1つのCH文が1ライン(8ドット)を定義し、8つのCH文が1つのパターンを定義する。

システムは、定義されたパターンから、反転と回転によって右、上、下の各向きのパターンを作成する。

定義列が8文字未満の場合は、



必要な数だけ0が後に補われ  
(最低1文字は必要)、8文字を  
超える部分は無視される。

コンパイラは、8個のCH文  
を見つけない前にNM以外の文を  
見つけると、コンパイルを中止  
する。また、9つ目以降のCH  
文はラベル定義文とみなされる。

OP (OPTION)

書式: OP オプション列

オプション列はオプション番  
号(後述)をカンマ(,)で区切っ  
たもの。4つまで指定できる。

コンパイラは、OP文より前  
にNM、CH以外の文を見つ  
けると、コンパイルを中止する。

2つ目以降のOP文はラベル  
定義文と見なされる。

FO (Forward)

1マス前進する。

前方が壁・墓・敵のときは何  
もしない。

F2 (Forward 2)

2マス前進する。

前方が壁・墓・敵のときは進  
めるだけ進む。

オプション1が設定されてな  
いときは、コンパイルエラーと  
なる。

TR (Turn face Right)

右を向く。

TL (Turn face Left)

左を向く。

SH (SHoot)

銃を撃つ。

原則として、バリアがオンの  
ときは何もしない。

弾の威力は5~10で、命中す  
ると(命中率は通常100%)、これ  
を距離で割った値のダメージを  
与える。

弾数は通常30発だが、オプシ  
ョンによって60発にすることが  
できる。弾が尽きると、一定時  
間後に自爆する。

射程距離は5マスで、壁や墓  
を破壊することはできない。

弾と弾が衝突することはない。

SC (SCan)

前方10マスの最も近い障害物  
の距離をアキュムレータに代入  
する。ただし、それが敵なら距  
離+10を、何もなければ0を代  
入する。

S2 (Scan 2)

前後左右各5マス、都合11×  
11マスの範囲を調べて、範囲内  
の敵の数をアキュムレータに代  
入し、最も近くの敵の位置をレ  
ジスタに代入する。

R0: X座標の符号(正なら1、  
正でなければ0)

R1: X座標の絶対値(0~5)

R2: Y座標の符号(正なら1、

正でなければ0)

R3: Y座標の絶対値(0~5)

座標系は、自分の位置を原点  
とし、前方をY座標正方向、右  
方をX座標正方向とする。上記  
範囲に敵が見つからない場合、  
アキュムレータ、R0~R3は  
すべて0になる。

障害物のかげの敵も発見でき  
るが、障害物の情報は与えない。

オプション2が設定されていな  
いとコンパイルエラーとなる。

RE (REst)

休む。HPが1増える(最大  
10)。

HP (Hit Point)

自分のHPをアキュムレータ  
に代入する。

ON (barrier ON)

バリアをオンにする。

## ■PBRのソースプログラム例

```
10 ' SAVE "A:RN-FIGHT.PBS",A '92.08.04-92.08.24
20 '
30 ' RANDOM FIGHTER      「」ノ ツキ カ スペース ナラ チュウジャク キョウ
40 '
50 ' NM RN FIGHT          サイショ ニ ファイター メイ ラ シティ シナクレハ ナラナイ
60 '
70 ' CH 00000000          ツキ ニ ファイター ノ ヒタリ ムキ ノ ヒョウシハ ハーターン ラ
80 ' CH 00011111          タイキ シナクレハ ナラナイ
90 ' CH 00011111
100 ' CH 11111111
110 ' CH 00011111
120 ' CH 00011111
130 ' CH 00000000
140 ' CH 00000000
150 '
160 ' OP 2,5,6,8          3ハン メ ニ オプション ノ セッテイ カ ナクレハ ナラナイ
170 '
180 ' :begin              ラヘル タイキ -- ラヘル ノ セントウ ラ : ニ スル ト ワカリヤス
190 ' BA                  ハリア ラ シラヘル
200 ' IF 0 :next          ハリア カ ON ナラ :next ハ
210 ' ON                  ハリア カ OFF ナラ ON ニ スル
220 ' :next              ラヘル タイキ
230 ' SC                  センホウ ラ シラヘル
240 ' IF 10 :shoot        テキ カ イハ (11-20 ノ トキ) :shoot ハ
250 ' IF 0 :turn          ショウカイフツ カ アレハ (1-10 ノ トキ) :turn ハ
260 ' RN                  ランスウ ハッセイ (0-11) (SC ノ ケツカ カ 0 ノ トキ)
270 ' IF 3 :right         ランスウ カ 4-11 ナラ :right ハ
280 ' FO                  1ホ センシン (ランスウ カ 0-3 ノ トキ)
285 ' FO                  1ホ センシン
285 ' FO                  1ホ センシン
290 ' GO :begin          :begin ハ
300 '
310 ' :right              ラヘル タイキ (ランスウ カ 4-11 ノ トキ)
320 ' IF 7 :left          ランスウ カ 8-11 ナラ :left ハ
330 ' :right2             ラヘル タイキ (ランスウ カ 4-7 ノ トキ)
340 ' TR                  ミキ ラ ムク(ランスウ カ 4-7 カ マエ カ カハ テ ランスウ カ 6-11 ノ トキ)
350 ' GO :begin          :begin ハ
360 '
370 ' :turn              ラヘル タイキ (SC ノ ケツカ カ 1-10 ノ トキ)
380 ' IF 1 :turn2         センシン テキル ナラ (SC ノ ケツカ カ 2-10 ナラ) :turn2 ハ
390 ' GO :turn3          センシン テキナイ トキ (SC ノ ケツカ カ 1 ノ トキ) :turn3 ハ
400 '
410 ' :turn2             (SC ノ ケツカ カ 2-10 ノ トキ)
420 ' FO                  カハ ノ マエ マテ センシン
430 ' AD 255
440 ' IF 1 :turn2
450 ' :turn3
460 ' RN                  ランスウ ハッセイ
470 ' IF 5 :right2       ランスウ カ 6-11 ナラ :right2 ハ
480 ' :left              (ランスウ カ 8-11 カ マエ カ カハ テ ランスウ カ 0-5 ノ トキ)
490 ' TL                  ヒタリ ラ ムク
500 ' GO :begin          :begin ハ
510 '
520 '
530 ' :shoot              ラヘル タイキ (SC ノ ケツカ カ 11-20、ツマリ マエ ニ テキ カ イル トキ)
540 ' IF 15 :forward     キョリ カ 6-10 (SC ノ ケツカ カ 16-20) ノ トキ :forward ハ
550 ' :shoot2            ラヘル タイキ
560 ' OF                  ハリア OFF (ON タト ウテナイ)
570 ' SH                  ウテッ!!
580 ' ON                  ハリア ON
590 ' GO :begin          :begin ハ
600 '
610 ' ショテイ キョリ マテ テキ ニ チカツク
620 ' :forward
630 ' AD 255              アキュムレータ (テキ ノ キョリ + 10) カラ 1 ラ ヒク
640 ' FO                  センシン
650 ' IF 15 :forward     アキュムレータ カ 15 ニ ナル マテ クリカエシ
660 ' GO :shoot2
```



敵弾があたるとバリアはオフになる。初期状態はオン。HPが5以下のときは何もしない。OF (barrier OFF)

バリアをオフにする。

BA (BArrier)

バリアがオンなら1を、オフなら0をアキュムレータに代入する。

RN (RaNdom)

0~11の乱数をアキュムレータに代入する。

LD (LoaD)

書式1: LD 定数

書式2: LD レジスタ名

アキュムレータに定数またはレジスタの内容を代入する。

AD (ADd)

書式1: AD 定数

書式2: AD レジスタ名

アキュムレータに定数またはレジスタの内容を加える。

ただし、繰り上がりを無視するので、例えば255を加えると、1を引いたのと同じ結果になる。結果が255を超える場合は256が引かれると考えればよい。

SW (SWap)

書式: SW レジスタ名

アキュムレータとレジスタの内容を交換する。

GO (GO to)

書式: GO ラベル名

ラベル定義文に実行を移す。

※ラベル定義文

行の先頭が空行・注釈行・命令など他のどの仕様とも一致しない場合、ラベル定義文と見な

され、はじめから空白の直前までがラベル名と見なされる。ラベル名は8文字以内で、空白を含むことはできない。

2バイト文字は1文字を2文字ぶん数えること。ただし、

8文字を超える部分は無視される。ラベルは200個まで定義可能。

IF (IF ~ then)

書式1: IF 定数 ラベル名

書式2: IF レジスタ名 ラベル名

アキュムレータの内容が定数またはレジスタの内容より大きければ、ラベル定義文に実行を移す。

### オプション番号

1: F2命令を使用できるようにする

2: S2命令を使用できるようにする

3: 弾の威力が2倍になり、強力バリアも1発で破壊するが、命中率が50%になる(バリアに対する命中率は100%)

4: 命中率を2倍にする(命中率は通常100%なので、3と併用しないと無意味)

5: 弾数を60発にする

6: 10分の1の確率でスーパー弾を発射する。スーパー弾の威力は20で、バリアを破壊した後も10の威力を持ち、強力バリアを破壊した後も5の威力を持つ  
7: バリアオンでも弾が撃てるようになる(ただし、弾の威力はバリアオフのときを含めて通常の半分になるが、敵のバリアに

対する効果はオプション3の有無に関わらず通常弾と同じ。また、オプション6が設定されていても、スーパー弾を発射する

ことはない)

8: 強力バリア(通常弾なら2回被弾しないと破壊されない)(ANTARES)

## ■アルゴリズムのサンプル集

```
10 SAVE "A:SAMPLE.PBS",A '92.08.04-92.08.24
20
30 ランダム ルーティン ショウ
40 コノ アロウラム ハ コノ ママサハ コンパイル テキスト
50 アラマシモ ランダム シチ ヨンチ クラウド
60
70
80
90 ランダム 1: 427 ラ シラハル
100
110 LD 4 ルーティン (アキュムレータ=AC) ノ ショウ
120 ラハル テキスト
130 SW R0 ルーティン ノ タイ
140 SC センサー ラ シラハル
150 IF 10 :テキサタン テキスト (1-20) ショウ
160 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
170 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
180 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
190 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
200 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
210 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
220 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
230 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
240 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
250 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
260 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
270 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
280 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
290 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
300 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
310 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
320 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
330 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
340 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
350 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
360 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
370 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
380 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
390 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
400 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
410 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
420 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
430 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
440 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
450 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
460 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
470 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
480 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
490 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
500 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
510 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
520 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
530 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
540 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
550 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
560 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
570 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
580 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
590 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
600 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
610 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
620 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
630 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
640 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
650 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
660 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
670 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
680 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
690 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
700 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
710 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
720 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
730 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
740 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
750 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
760 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
770 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
780 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
790 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
800 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
810 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
820 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
830 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
840 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
850 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
860 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
870 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
880 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
890 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
900 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
910 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
920 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
930 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
940 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
950 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
960 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
970 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
980 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
990 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1000 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1010 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1020 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1030 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1040 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1050 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1060 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1070 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1080 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1090 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1100 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1110 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1120 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1130 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1140 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1150 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1160 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1170 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1180 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1190 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
1200 IF 10 :テキサタン ハ ショウ (1-20) ショウ
```

## アルゴリズム募集と選考方法

### ■募集内容

PBRシステム自体は来月号の付録ディスクに収録するので、今回は自分のファイターの動きを確かめることができない。そこで、「ノーデバッグ部門」と称することにした。有志は、仕様を熟読のうえ、PBRで書いたソースプログラム(ソースプログラム例とサンプル集を参照。かならずアスキーシーブすること)を投稿してほしい。ほかに、必要事項を記入した投稿応募用紙(80ページ)と、あれば自作に関するコメントやアル甲へのメッセージを同封して、MSX・FAN編集部「アル甲4・ND部門」係まで。しめ切りは、10月30日(金)必着。発表は1993年1月情報号。遅れたもの、事故でほかの郵便物にまざれたものは、自動的に次の応募作(12月情報号でも別枠で募集す

る予定)として扱う。

### ■選考方法

送られてきたPBRファイルは、編集部でコンパイルしてPBRファイルを作り、PBRシステム上で実際に戦わせる。まず、4~6体ずつのファイターを戦わせて、上位3体ずつを選ぶ。予選をくりかえし、残りが6体になったところで、決勝をおこない、最終的に生き残ったファイターをチャンピオンとする。決着がつきそうにない場合は、倒した敵の数、HP、残弾数により決定。制限時間を設ける可能性あり。

### ■特典

優勝ファイターの作者に現金1万円。ほかの投稿といっしょに応募してもいいが、かならず封筒に「アル甲4ND部門投稿」と朱書きすること。また、投稿応募用紙も別に用意すること。



# オラオラ落ちんかい!

MSX MSX2/2+RAM8K by KPC

▶ 遊び方は27ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X(n)、Y(n)……各プレイヤーの座標⇒nはプレイヤー番号-1の値。以下同じ

V(n)、W(n)……各プレイヤーの移動増分

### その他の変数

A……ダメージを与えた側のプレイヤー番号-1

B……ダメージを受けた側のプレイヤー番号-1

C……スプライトパターン番号

C(n)……プレイヤーの大きさ

D……現在の大きさでの移動増分の最大値

I、J、K……ループ用

P……処理プレイヤー番号-1

S……スティック入力用

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●スプライトパターン定義用ループ開始●画面消去、元絵作画●データ書きこみループ開始●VRAMよりパターンデータを読みこみスプライトを定義する●●定義用各ループ閉じ

### 2 画面作成

●画面消去●ステージ作成ループ開始●ステージ作画●作成ループ閉じ●スプライト衝突時の割りこみ先指定⇒行5を呼び出す●各プレイヤーの座標、大きさ、移動増分設定

### 3 移動

●処理プレイヤー切り換え●スプライトパターン番号、移動増分の最大値設定●スティック入力●移動増分更新●座標更新●トリガー入力判定⇒【入力があれば】効果音/大きさ更新/移動増分初期化

### 4 ゲームオーバー判定

●スプライト表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●ゲームオーバー判定⇒【移動先がステージの外ならゲームオーバー】行7へ飛び【そうでなければ】行3へ飛び

### 5 スプライト割りこみサブ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●ダメージを与える側のプレイヤー番号設定

### 6 ダメージ処理

●効果音の続き●ダメージを受ける側のプレイヤー番号設定●ダメージを受けた側の座標更新●ダメージを与えた側の座標更新●もとの処理にもどる

### 7 ゲームオーバー

●効果音●勝者表示●時間待ち間●行2へ飛び

## 補足

行3の始めで変数Cを設定し

ているが、これは行4を1行短くするためのものと思われる。しかし、このやり方では大きさを変更したとき、スプライトは変化しないことになりよくない。

このように、配列変数の値を一時的に単純変数に置き換えて

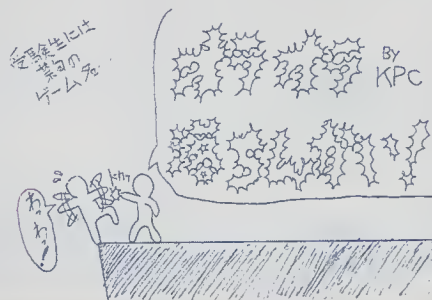
リストを短くするときは、処理の前後での値の変化に注意してほしい。ここでは、行4の判定を反転させてPOINTの後の「=0」を取り、「THENSELSE7」とすればC(P)にできるぞ。(MORO)

### プログラマからひとこと

## オマケだった……

どうも、5度目のKPCです。このゲーム、今回送ったゲームの1番のオマケだった。制作時間も1時間強。なぜ……? でも、いーかつ。うれしいことには変わらない。じゃ、まだ行数はあまっているけどサヨナラ。

KPC 福井・15歳



ORAORA.FDY

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN2,3:DEFINT A-Z:OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO7:CLS:CIRCLE(8,8),I:PAINT(8,8):CIRCLE(8,8),I#2-(I=0),0:FORJ=0TO3:FORK=0TO7:VPOKE14336+I*32+J*8+K,VPEEK((JMOD2)*256+(J#2)*8+K):NEXTK,J,I
2 CLS:FORI=0TO10STEP5:LINE(40+I,20+I)-(216-I,172-I),12+(I>4)*10-(I>9),BF:NEXT:ONSPRITEGOSUB5:FORI=0TO1:X(I)=I*163+30:Y(I)=I*139+9:G(I)=3:V(I)=0:W(I)=0:NEXT
3 P=1-P:C=C(P):D=8-C(P):S=STICK(P):V(P)=V(P)-(S=7)*(V(P)>-D)+(S=3)*(V(P)<D):W(P)=W(P)-(S=1)*(W(P)>-D)+(S=5)*(W(P)<D):X(P)=X(P)+V(P):Y(P)=Y(P)+W(P):IFSTRIG(P)THENBEEP:C(P)=(C(P)+1)MOD8:V(P)=0:W(P)=0
4 PUTSPRITEP,(X(P),Y(P)),P*4+4,C:SPRITEON:IFPOINT(X(P)+16,Y(P)+16)=0THEN7ELSE3
5 SPRITEOFF:SOUND6,31:SOUND7,1:SOUND8,16:SOUND12,20:A=0:IFC(0)<C(1)THENA=1
6 SOUND13,1:B=1-A:X(B)=X(B)+V(A)*C(A):Y(B)=Y(B)+W(A)*C(A):X(A)=X(A)+V(B)*2:Y(A)=Y(A)+W(B)*2:RETURN
7 SOUND7,0:PLAY"SM9999L1606G4EFEDCDC05B06DECDEF2":PSET(76,9):PRINT#1,"PLAYER"2-P"WIN!":FORI=0TO4500:NEXT:GOTO2
```





# ピンからキリまで

MSX2/2+VRAM64K by KPC

▶遊び方は28ページ

## 変数の意味

### スプライト関係

X、Y……プレイヤーの座標  
V、W……プレイヤーの座標増分  
M、N……敵の座標  
G……表示を更新するスプライト番号切り換え用

### グラフィック関係

A、B……エサの出現位置  
C……出現するエサの大きさ  
D……地面の描画色切り換え用

### その他の変数

I……ループ用  
K……取ったエサの数  
L……敵の移動フラグ⇒0=移動しない、1=移動する  
P……移動先の色コード  
Q……スコア  
R……ステージ数  
S……スティック入力値  
T……トリガー入力値

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定(乱数初期化)●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●スプライトパターン定義

### 2 ゲーム画面作成

●画面消去●ステージ数更新●エサ配置用ループ開始●エサの出現位置と大きさ設定、エサの作画●配置ループ閉じ●地面作成用ループ開始●描画色切り換え、地面作画●作画用ループ閉じ●取ったエサの数初期化●プレイヤーの座標、Y座標増分、敵の座標設定

### 3 プレイヤー移動

●スティック入力受け付け●X座標増分計算●Y座標増分更新●プレイヤーの座標計算・調整●移動するスプライト番号切り換え●トリガー入力受け付け●プレイヤーの表示スプライト更新●プレイヤーの移動先色コード検出●エサを食べたかの分岐⇒トリガー入力があり、移動先がエサで地面より上にいるなら行6へ飛ぶ●プレイヤーの跳ね返り判定⇒[移動先がエサか地面なら]Y座標増分を反転設定

### 4 敵移動

●敵の移動フラグ切り換え●敵の座標更新●敵の表示スプライト更新●敵とプレイヤーの衝突判定⇒[当たってなければ]行3へ飛ぶ

### 5 ゲームオーバー

●プレイヤーの落下移動●表示スプライト更新●効果音●地面まで落ちたか判定⇒[まだなら]行5へ飛ぶ [落ちたら]効果音消去/画面モード設定/スコア表示/スティック入力待ち/もういちどRUN

### 6 バック

●効果音●移動先のエサ消去●取ったエサの数更新●スコア更新●クリア判定⇒[エサを20個取ったら]スコア加算/行2へ飛ぶ [まだなら]行4へ飛ぶ

## 補足

行2のエサ配置時に使用されているCIRCLE文が、2つあることに注目してほしい。

これはエサが重なったときに、PAINT文による塗りもろしがないようにするために、一度別の色で塗ってから、本来の青色で塗っているのだ。

行3のX座標調整にある「X>256」は「X>255」が正しい。X座標が1ずつ増えるときと減るときを、考え比べて

確認してほしい。また、このように左右をループさせたいなら、 $X=(X+256)\text{MOD}256$ としたほうがいだろう。

もっと難しくしたいという人

は、行4の始めにある変数Lの切り換え計算を、「L=1」に変更すれば、敵の移動が速くなり難しくなる。

(MORO)

### プログラマからひとこと

## 気にせずに

やっほー、KPCです。さて、このわけのわからんゲーム名の由来は——「うーん、どうゆう名前にしようかなー。ムッ「日本語がわかる本」? パラパラ…又ッ「ピンからキリまで」? へんな言葉だ。よし、それにしておこう——と、勝手につけたんすけど、気にせずに。深く考えなくてください。

KPC 堀井・15歳



PINKIRI.FDY

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,RND(-TIME):DEFIN
TA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:SPRITE$(0)="♣"
2 CLS:R=R+1:FORI=0TO40:A=RND(1)*230:B=RND(1)*165+20:C=RND(1)*(16-R)+5:CIRCLE(A,B),C,8:PAINT(A,B),8:CIRCLE(A,B),C,1:PAINT(A,B),5,1:NEXT:D=0:FORI=190TO212:D=DMOD15+1:LINE(0,I)-(256,I),D:NEXT:K=0:X=128:Y=30:W=-6:M=RND(1)*256:N=RND(1)*200
3 S=STICK(0):V=V-(S=7)*(V>-4)+(S=3)*(V<4):W=W-(W<6):X=X+V:Y=Y+W:X=X-256*((X<0)-(X>256)):G=GMOD10+1:T=STRIG(0):PUTSPRITEG(X,Y),3-T*6,0:P=POINT(X,Y):ON(-T ANDP=5 ANDY<190)GOTO6:IFP=5ORY>190THENIFW>0THENW=-6ELSEW=1
4 L=1-L:M=M+SGN(X-M)*L:N=N+SGN(Y-N)*L:PUTSPRITE21+G,(M,N),10,0:IFABS(X-M)>2ORABS(Y-N)>2THEN3
5 X=X+1:Y=Y+W:W=W-(W<6):G=GMOD10+1:PUTSPRITEG(X,Y),14,0:SOUND8,15:SOUND0,Y:IFY<200THENSELSE SOUND8,0:SCREEN0:PRINT"SC"Q:FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEXT:RUN
6 SOUND8,15:FORI=0TO240STEP40:SOUND0,240-I:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:PAINT(X,Y),1:K=K+1:Q=Q+1:IFK=20THENQ=Q+10:GOTO2ELSE4
```



# クイックナイト

MSX MSX2/2+RAM8K by KEySiDE

▶遊び方は28ページ

## 変数の意味

クイックナイト用

X、Y……座標⇒×8して表示

□……剣の寿命

E.....強さ

G……持ち金

H.....ライフ

## その他の変数

A……敵配置時の文字コード用  
／敵の強さ

B……敵のライフ

E\$.....CHR\$(27)+"Y"  
 が入る⇒表示位置指定のエスケープシーケンス用

| .....ループ用

S……ボス、クイックナイトの  
パターン定義用／敵の番号／ス  
ティック入力受け付け用／移動  
先の文字コード検出用

V.....太文字処理用/VRAM  
のパターン名称アドレス用

# プログラム解説

## 1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定(乱数初期化) ●画面の文字幅設定 ●ファンクションキーの表示禁止 ●変数を整数型に宣言 ●画面の色設定 ●太文字処理 ●アルファベット大文字(敵)の色設定 ●ボスのキャラクタおよびクイックナイトのスプライトパターン定義 ●表示位置指定のエスケープシーケンス設定 ●V RAMアドレス設定

## 2 敵配置

●効果音●メッセージ表示●トリガー入力待ち●画面消去●敵配置用ループ開始●配置する敵の文字コード設定、VRAMに敵の文字コード書きこみ●配置用ループ閉じ●ボス表示●クイックナイトのライフ、強さ、持ち金、座標、敵のライフ、剣の寿命の各変数設定●行4へ飛び

3 とりゃあ！

●乱数と両方の強さにより敵にダメージを与えたか判定⇒【与えたなら】効果音／敵ライフ減少／敵を倒したか判定⇒【倒したなら】敵消去／効果音／強さ、持ち金増加／敵ライフ初期化／剣の寿命減少 【まだなら】次行へ 【ダメージを受けたなら】効果音／クイックナイトのライフ減少

#### 4 ステータス表示

●回復の結晶表示●クイックナイトのステータス表示●ゲームオーバー判定⇒【ライフか剣の寿命がなくなったら】行2へ飛ぶ 【まだなら】戦闘中か判定⇒【戦闘中なら】行3へ飛ぶ 【そうでなければ】ボスを倒したか判定⇒【倒していればクリア】クリアメッセージ表示／変数初期化／行2へ飛ぶ●REM文

## 5 クイックナイト移動

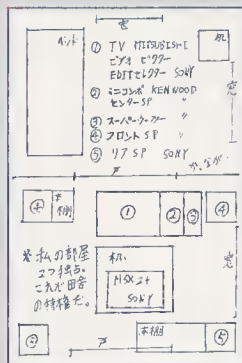
●スティック入力受け付け●ク  
イックナイト移動・表示●移動  
先が回復の結晶が判定⇒【そう  
なら】効果音／ライフ加算／持  
ち金初期化／Y座標設定／剣の

寿命減少／行4へ飛ぶ【そうでなければ】移動先にあるキャラクタの文字コード検出／移動先が空白か判定⇒[空白なら]行5に飛ぶ【そうでなければ】敵の番号、ライフ、強さ設定／行3へ飛ぶ

フログラマから  
ひとこと

## 意地と執念をかけて

▷投稿を初めてもう5年。意地と執念をかけて作品を作り上げ、採用に至ったわけです。▷この作品は作者である私がクリアするのに20分はかかり



ました。画面のわりには結構楽しめ  
 と思います。▷原則として「無駄な戦闘は  
 さける」「ギリギリまで体力回復しない」  
 の2つを守らないとクリアできません。  
 ▷現在高校生最後となるべき作品を作っ  
 てる。▷BASICOでここまでできる  
 かという限界を追求したプログラムです。  
 ゲームはRPGで①7種類の敵②7種類の  
 BGM③ストーリー性④重視⑤スピー  
 ド性重視したプログラムです。期待す  
 ぐださい。ただ採用されればの話です  
 けど……。

KEYSIDE 埼玉・17歳

KEYSIDE 埼玉・17歳

## QUICK.FDY

```

1 SCREEN1,RND(-TIME),0:WIDTH32:KEYOFF:DE
FINTA-Z:COLOR15,1,5:FORI=520TO728:V=VPEE
K(I):VPOKEI,VORV/2ORV/4:NEXT:FORI=0TO3:V
POKE8200+I,242+I*3:NEXT:FORI=1TO8:S=ASC(
MID$("XXCC3Z$f",I,1)):VPOKE775+I,S:VPOKE
14335+I,S:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y":V=6144
2 PLAY"S0M999L32CD":PRINTE$"!0スハ-ズをおしてく
たさい":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:FOR
I=96TO735:A=(RND(1)*(I#22)+65):VPOKEI+V,
-(A<90)*A-(A>90)*90:NEXT:PRINTE$"8.a":;
H=50:E=5:G=0:X=14:Y=2:B=0:C=250:GOTO4
3 IFRND(1)*E>RND(1)*ATHENPLAY"B":B=B-E:I
FB<1THENVPOKEV+X+Y*32,32:PLAY"GB":E=E+S:
G=G+S*10:B=0:C=C-1ELSEELSEPLAY"C":H=H-A
4 PRINTE$"! "STRING$(32,"◆");E$"!";:PRI
NTUSING"ライフ#### ちきん#### つよさ#### のこり####";
H#10;G#10;E#10;C:IFH<10RC=1THEN2ELSEIFB>
0THEN3ELSEIFS=33THENPRINTE$"!ケ-ム クリア!!
":S=0:GOTO2'ウィックナイト 1992 By K.Yokobori
5 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<31)-(S=7)*(X>0
):Y=Y+(S=1)+(S=5)*(Y<23):PUTSPRITE0,(X*8
,Y*8),15:IFY=1THENPLAY"FEFE":H=H+G:G=0:Y
=2:C=C-1:GOTO4ELSESE=VPEEK(V+X+Y*32):IFS=
32THEN5ELSESE=S-64:B=S^2*10:A=S^2:GOTO3

```



当選者  
発表

●9月号ソフトプレゼント当選者 ①「シムシティ」＝〈茨城県〉深澤一（栃木県）大島和義（大分県）大崎正俊 ②「キャプテン 版大戦略II」＝〈埼玉県〉伊藤誠（富山県）田子周作（奈良県）小濱貴司 ③「プリンセスメーカー」＝〈北海道〉工藤ゆきえい（山形県）西塔宏行（神奈川県）相原明人 ④「デッド・オブ・オース・プレイ」＝〈東京都〉関根光千保（山梨県）高橋健二（高知県）寺井和雄



# ANXIOUS BOMBER

アングシャス・ボマー

MSX MSX2/2+RAM8K by 村林恒

▶遊び方は29ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X1、Y1……プレイヤー1の座標⇒X1は×8、Y1は×8に-1して使用

X2、Y2……プレイヤー2の座標⇒使用法はX1、Y1と同じ

C1、C2……プレイヤー1、プレイヤー2の表示色

### その他の変数

B1、B2……プレイヤー1、プレイヤー2の爆弾の状態⇒5~1=爆発までのカウントダウン中、0=爆発、または爆弾をセットしていない

I……ループ用

L1、L2……プレイヤー1、プレイヤー2がキーを押しているかどうかのフラグ(キーを押していることによる連続入力の防止)⇒0=押していない、1=押している

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

V1、W1……プレイヤー1がセットした爆弾の座標

V2、W2……プレイヤー2がセットした爆弾の座標

## プログラム解説

### 10~30 初期設定

10 画面モード、スプライトサイズ設定/変数型宣言/1行の表示文字数設定/画面の色設定/ファンクションキーの表示禁止/スプライトパターン設定/キャラクタパターン設定/カラーテーブル設定  
20 画面クリア/ゲーム画面の表示/各変数の初期化  
30 効果音

### 40~100 プレイヤー1の処理

40 スティック、トリガーの入力待ち/スティック入力によるキャラクタの座標更新  
50 トリガーより入力があればプレイヤーキャラクタを透明にするか、または透明な状態からもとに戻す  
60 スペースキーを押していなければフラグを解除  
70 プレイヤーキャラクタの

表示

80 GRAPHキーより入力があれば爆弾のセット

90 爆弾のカウントダウン/爆発の処理/効果音

100 プレイヤーキャラクタが床から落ちたなら行190へ

### 110~170 プレイヤー2の処理

※内容はプレイヤー1の処理とほぼ同じなので割愛

### 180 行40へ

### 190~220 ゲーム終了処理

190~200 メッセージ出力(行200のGOTO文は意味なし)

210 スプライトの表示

220 リターンキーからの入

力待ち/入力があれば、行20へ

## 補足

行60、130の処理において、L1、L2の判定を行う必要はないだろう。それよりもプログラム解説でも述べたように、行110~170の処理はほとんど行40~100の処理の繰り返しになっている。ここは配列やFOR文を用いて処理をまとめたほうが見た目がスッキリするばかりでなくメモリの節約にもなる。

(にい)

## プログラマからひとこと

## 5面でゲームオーバー

ANXIOUS  
BOMBER



二度目の採用です。なんていっても産も覚えてないでしょう。初採用からずいぶん間があったので、こいつも1回採用されてあとは消えるのか、と思った方もいるかもしれません。話は変わって、先日青森県高校で文化祭があって、物理室にたくさんパソコンがありました。その中にはもちろんMSXもあって、動いていたのはあの「WH1」Z2でありました。で、さっそくやってみました。今回は、へたな鉄砲も数撃ちゃ当たるかな、といった気持ちで大量に送ったのですが、予想外の弾が当たったので、ちょっとラッキーかな、でもよくあることだな、と思いました。いつになるかわかりませんが、また採用されるまでみなさんようなら。

村林恒 青森・15歳

ANXIOUS.FDY

```
10 SCREEN1,0,0:DEFINT A-Z:WIDTH32:COLOR15
,0,0:KEYOFF:FORI=0TO7:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("3C7EFBFBFFFF7E3C",I*2+1,2)):VP
OKE768+I,VAL("&H"+MID$("007E727A7E7E7E00",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8204,&H5F
20 CLS:FORI=1TO21:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(29,""):NEXT:X1=1:Y1=1:X2=29:Y2=21:B1=0
:B2=0:C1=12:C2=13:V1=0:W1=0:V2=0:W2=0
30 SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND7,1
40 S=STICK(0):T=STRIG(0):X1=X1+(S=7)-(S=3):Y1=Y1+(S=1)-(S=5)
50 IFT=-1ANDL1=0THENL1=1:C1=12-C1
60 IFL1=1ANDT=0THENL1=0
70 PUTSPRITE0,(X1*8,Y1*8-1),C1,0
80 IFPEEK(-1045)=251ANDB1=0THENB1=5:V1=X1:W1=Y1
90 IFB1<>0THENB1=B1-1:IFB1=0THENFORI=-1TO1:LOCATEV1-1,W1+I:PRINT" ":NEXT:SOUND12,10:SOUND13,0
```

```
100 IFVPEEK(6144+X1+Y1*32)=32THENGOTO190
110 S=STICK(1):T=STRIG(1):X2=X2+(S=7)-(S=3):Y2=Y2+(S=1)-(S=5)
120 IFT=-1ANDL2=0THENL2=1:C2=13-C2
130 IFL2=1ANDT=0THENL2=0
140 PUTSPRITE1,(X2*8,Y2*8-1),C2,0
150 IFSTRIG(3)=-1ANDB2=0THENB2=5:V2=X2:W2=Y2
160 IFB2<>0THENB2=B2-1:IFB2=0THENFORI=-1TO1:LOCATEV2-1,W2+I:PRINT" ":NEXT:SOUND12,10:SOUND13,0
170 IFVPEEK(6144+X2+Y2*32)=32THENGOTO200
180 GOTO40
190 LOCATE11,5:PRINT"27°レイヤーのかち!":GOTO210
200 LOCATE11,5:PRINT"17°レイヤーのかち!":GOTO210
210 PUTSPRITE0,12:PUTSPRITE1,13:LOCATE11,7:PRINT"PUSH RETURN"
220 IFNOTINKEY$=CHR$(13)THEN220ELSE20
```





# DELVINDUS EASY SYSTEM

デルビンダス・イージー・システム

MSX MSX2/2+RAM32K by TPM.CO SOFT WORKS

▶ 遊び方は30ページ

## 変数の意味

C、D、E、F……ウインドウ表示のパラメータ⇒(E、F)の位置にC×Dの大きさのウインドウを作る

CF……BGMのモード

1:3チャンネル使用

0:2チャンネル使用

EE……減ぼした村の数

FF……メッセージ表示のときに、入力待ちをするか

H(n)……建物の耐久力

JJ……村の番号

K(n)……手にはいるコマンド番号

N(n)……人の種類

P(n)……勇者、村人の最大レベル

Q(n)……n番目の村が減ぼされたかのフラグ

R……フィールドの時間カウンタ

R(n)……勇者、村人の経験値

S(n)……コマンドの残り数

S\$(n)……メッセージデータ

WH……和平条件の番号

WT……和平にかかる時間

X、Y……カーソルの位置

X(n)、Y(n)……n個目の建物の位置

## プログラム解説

### リスト1

10 初期設定

20 USR9(データ書きこみルーチン)設定

30 マシン語読みこみ

40 文字フォント作成

50 キャラクタデータ読みこみ

60 スプライトデータ読みこみ

70 タイトル表示

80 キャラクタの色指定

90~100 人のアニメデータ作成

110~170 BGMデータをセット

180~200 USR9用データ

210~450 マシン語データ

460~570 キャラクタデータ

580~740 スプライトデータ

750~780 REM文

### リスト2

10~70 初期設定

80 REM文

90 ウインドウ表示サブ

100 WIDTHの設定サブ

110 人のパラメータウインドウ表示サブ

120 キー入力待ちサブ

## プログラマからひとこと

### 逃げまどう人もやりたかった

悪魔なのになんか不自由だし、逃げまどう人もやりたかったので、対照的なイージーを作りました。まもクエで「通りがかりの人」を襲うのがイヤだった人には向かないかも知れないが、相手が抵抗してきたり、「悪」だったら良心の呵責なく攻撃できることだって悪魔なことなんだぜ。とはいえこのゲームはかなり悪魔だし、「ひでー」と思うだろうが「悪魔になりきって」遊んでほしい(勇者のロールプレイはもう飽きたでしょ?)。/真のオリジナリティは存在しないという結論がでたのが去年の8月だった。ドラムの方もオリジナリティよりノリが大事と体が感じ始めたし、イージーでふっさされるまで地獄の毎日であった。やれやれ。/教育実習で小平高にいった。落ちこぼれそうなヤツに理解させるのが好きな私だったが、この前行ったら何人が退学になっていた。はみ出し者に冷たい国である。/では次回作にて。私の「負気」で多くの方に迷惑を掛けた。お詫びする。

TPM.CO SOFT WORKS 東京・25歳



TPM.CO SOFT WORKS 1992.AUG

作品の意見、感想は 〒109 東京都港区赤坂4-14-40 泉野 生夫 まで















# 桑藤幹夫

MSX2/2+VRAM64K by 津国真司

▶遊び方は29ページ

## 変数の意味

A、B、C、MS……タイトル表示用  
 BB……ドットの移動量  
 BY……ドットのY座標  
 AS……マシン語データ読み込み用  
 E、F……ページ切り換え用  
 I、J、K……ループ用  
 KE……黄色のタイル用フラグ(取ったら1)  
 L、N……黄色、赤タイル位置  
 P……マップ回転角度  
 PP……マップ回転角度増分  
 RD……ラウンド数  
 S……スティック入力用  
 SC……スコア  
 U……マシン語呼び出し用  
 V……ドットの位置の色  
 ■ユーザー定義関数  
 FNT……0から63までの乱数を出力

## プログラム解説

### 10~20 初期設定

10 マシン語領域確保/スクリーン設定/整数型宣言/デバイス"GRP"のオープン/スプライト表示禁止/タイルグラフィック作成  
 20 マシン語データの書きこみ/ファイル"SIMCOS.DA.BIN"の読みこみ/マシン語サブルーチンアドレス設定/ユーザー定義関数定義/効果音初期化/ページ用変数初期化

### 30~50 タイトル

30 画面クリア/タイトル用データ読みこみ/メッセージを1文字ずつ重ね合わせ表示してタイトルのアニメーションの元絵を作成する  
 40 画面クリア/タイトルをアニメーションさせながら表

示する/スペースキー入力判定/入力があれば行60行へ。入力がなければ一定時間スペースキーの入力を受け付ける(入力があれば行60へ)

50 タイトルをアニメーションさせながら表示と逆の動作で消去する/行40へ

### 60~90 ラウンド初期化

60 効果音/ラウンド数を1増やす  
 70 乱数により決定されたタイルの種類をワークにセット(白:15、青:4、タイルなし:0)

80 黄色のタイル位置をワークにセット  
 90 黄色のタイルとかさならないように赤いタイル位置をワークにセット/各種変数初期化/効果音初期化

### 100~170 メインループ

100 スティック入力/回転

角度計算

110 マップ表示

120 ドットが画面上端にぶつかったらねかえる/下に落ちたら行170へ

130 ドット位置のカラーコードを調べる

140 タイルがなければ行160へ、青なら行170へ、黄色ならスコアを4増やしてフラグKEを1にする、赤かつKE=1ならスコアを8増やしたあと行60へ、それ以外ならスコアを1増やす

150 マップの位置とドットの位置からタイルを消去

160 ドット表示/ドット移動処理/行100へ

170 ゲームオーバー処理/行30へ

### 180~210 各種データ

190~210 マシン語データ

220 タイトルデータ

## プログラマからひとこと

ふっふっふっ、この号が発売になる前日は私の19歳の誕生日なのだ。それはともかく、私がこのMSX・FANに投稿するようになったきっかけは、「日高のり子のKBS京都はいばナイト」というラジオ番組での8回連続ボツだ。私は毎週ハガキを送ったが、日高さんは全然読んでくれなかった。悲しかった。「初めて送ってくれた人はなるべく読んであげるからね」……まったく読まれなかった私はどうなんだい。じゃあもういいやと思ってMSX・FANのほうに投稿するようになったということだ。ところで私はファンダムではこれが初登場なわけだが、AVフォーラムでは何度も出ているので知ってる人もいると思う。AVフォーラム出身のファンダム採用者ってけっこういるようなので、ファンダムで採用されたい人は、まずAVフォーラムで修行してください。ちなみにイラストは私が書いた。

津国真司 大阪・18歳

## 6回連続ボツだ





KUWAFUJI.FDY

```

10 CLEAR500,&HC000:COLOR15,0,0:SCREEN5,2
:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:VDP(9)=VDP(9)O
R2:FORI=0TO2:SETPAGE,I:CLS:NEXT:FORI=0TO
15:CIRCLE(7+I*16,7),7,I:PAINT(7+I*16,7),
I:NEXT:SETPAGE,0
20 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO15:POKE&HC00
0+I*16+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
:NEXT:BLOAD"SINCOSDA.BIN":DEFUSR=&HC000:
DEFFNT=INT(RND(1)*64):SOUND6,255:SOUND7,
170:PLAY"T150","T150":E=0:F=1
30 SETPAGE,3:CLS:FORI=0TO3:READM$,A:FORJ
=0TO6:FORK=0TOLEN(M$)-1:PRESET(124-J*A+K
*J,I*49+J*7),TPSET:PRINT#1,MID$(M$,K+1,
1):NEXT:NEXT:NEXT:SETPAGE,0
40 CLS:FORI=0TO3:FORJ=0TO6:COPY(0,I*49+J
*7)-STEP(255,6),3TO(0,80+I*20),E:FORK=0T
O300:IFSTRIG(0)THEN60ELSENEXT:NEXT:NEXT:
FORI=0TO8000:IFSTRIG(0)THEN60ELSENEXT
50 FORI=0TO6:FORJ=0TO3:COPY(0,J*49+42-I*
7)-STEP(255,6),3TO(0,80+J*20),E:NEXT:NEX
T:GOTO40
60 PLAY"V1005L8CDEDEGB06C05GEC","SM2000L8
CCCCCCL16CCCCCCL8C":FORI=0TO0:I=PLAY(0):
NEXT:RD=RD+1:FORI=0TO63
70 IFRND(1)>(.48+RD/20)THENPOKE&HC08E+I,
15ELSEIFRND(1)>(.45+RD/20)THENPOKE&HC08E
+I,4ELSEPOKE&HC08E+I,0
80 NEXT:L=FNT:POKE&HC08E+L,10
90 N=FNT:IFN=LTHEN90ELSEPOKE&HC08E+N,6:B
Y=0:BB=1:KE=0:P=0:PLAY"SM2000L8"
100 S=STICK(0):PP=(S=7)-(S=3):P=(P-(PP=1
)-(PP=-1)*31)MOD32

```

```

110 SETPAGEE,F:CLS:POKE&HC086,F:U=USR(P)
120 IFBY<0THENBY=0:BB=4ELSEIFBY>210THEN1
70
130 SWAPE,F:SETPAGEE,E:V=POINT(128,BY)
140 IFV=0THEN160ELSEIFV=4THEN170ELSEIFV=
10THENPLAY"06C":SC=SC+4:KE=1ELSEIFV=6AND
KE=1THENPLAY"03C":SC=SC+8:GOTO60ELSEPLAY
"01C":SC=SC+1
150 BB=-8:FORI=0TO63:IFABS(PEEK(&HC800+P
*128+I*2)+7-128)<8ANDABS(PEEK(&HC801+P*1
28+I*2)+7-BY)<8ANDV=PEEK(&HC08E+I)THENPO
KE&HC08E+I,0ELSENEXT
160 PSET(128,BY):BY=BY+BB:BB=BB+1+(BB=4)
:SETPAGE,F:GOTO100
170 SETPAGEE,E:PLAY"","SM30000C1":FORI=0
TO80:LINE(128,BY)-(RND(1)*256,RND(1)*212
),RND(1)*16:NEXT:PRESET(96,100):PRINT#1,
"ROUND":RD:PRESET(96,120):PRINT#1,"SCORE
":SC:FORI=0TO10000:NEXT:GOTO40
180 DATA 3AF8F76F26002929292929290100C
8,09118EC00E0806087E3283C0237E3285,C0231
A13B7281287878787327FC0F5C5,D5E5C03FC0E1
D1C1F110DD0D20D8C93A
190 DATA 07003C4F3E02F3ED793EFED79C53A0
6,003C4FED78C1F5AFED793EFED79FBF1,E6012
0DB3A07003C4F3E20F3ED793E91,ED79FB0C0C21
7FC0060FF3EDB3FBC900
200 DATA 00000200000000010001000000098000
0
210 DATA くわふし みきお,4.5,PROGRAMMED BY M.T
,8.5,PRESNTED BY DAI SOFT,10.5,HIT SPAC
E KEY,6.5

```

## マシン語解説

C000~C03E

マップ表示

C03F~C063

VDPコマンド終了待ち

C064~C07E

VDPコマンド(VRAM間論  
理移動)実行

■データテーブル

C07F~C08D

VDPコマンド用データ

C08E~C0CD

マップデータテーブル

C800~D7FF

マップ回転用座標データテーブ  
ル

サブプログラム解説

SINCOS.BAS

## 変数の意味

I、J、K……ループ用

SX、SY……マップ回転用デ  
ータ作成基準座標

V(n)……COSの計算値

W(n)……SINの計算値

X、Y……マップ回転用座標デ  
ータ

## プログラム解説

10 変数領域・マシン語領域確  
保/単精度型宣言

20 配列宣言/360度を32分割  
したときのCOS、SINの値  
をそれぞれ配列に格納

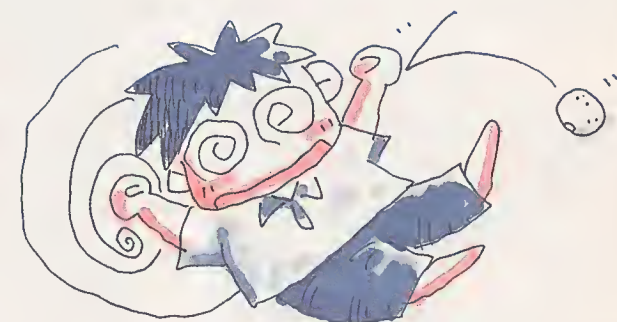
30~40 マップ回転用データ作  
成

50 メモリ上に作成されたデー  
タ(&HC0000番地~&HD  
7FFF番地)をセーブ

60 メインプログラム起動

## 補足

サブプログラムの行10ですべ  
ての変数を単精度型に宣言して  
いるが、ループ用の変数を整数  
型に(DEFINT I-Kを  
追加)すると少し速くなる(担当  
者の機種では、約1.4倍速くなっ  
た)。(馬場俊輔)



SINCOS.BAS

※データファイル「SINCOSDA.BIN」(付録ディスクに収録済み)を生成するプログラム。ゲームは、  
「KUWAFUJI.FDY」と「SINCOSDA.BIN」のみで選べます。

```

10 CLEAR1000,&HC800:DEFSNGA-Z
20 DIMV(31),W(31):FORI=0TO31:V(I)=COS(I/
5.09):W(I)=SIN(I/5.09):NEXT
30 FORI=0TO31:SX=128-V((I+8)MOD32)*56+W(
(I+24)MOD32)*56:SY=100-W((I+8)MOD32)*56-
V((I+24)MOD32)*56
40 FORJ=0TO7:X=SX+V((I+8)MOD32)*J*16:Y=S
Y+W((I+8)MOD32)*J*16:FORK=0TO7:POKE&HC80
0+I*128+J*16+K*2,X:POKE&HC801+I*128+J*16
+K*2,Y:X=X+V(I)*16:Y=Y+W(I)*16:NEXT:NEXT
:NEXT
50 BSAVE"SINCOSDA.BIN",&HC800,&HD7FF
60 RUN"KUWAFUJI.819"

```



## コロシウム・ツー

## Collosum II

コロシアム・ツール  
ColloseumⅡ 神の試練

MSX MSX2/2+RAM32K by HIDEYUKI

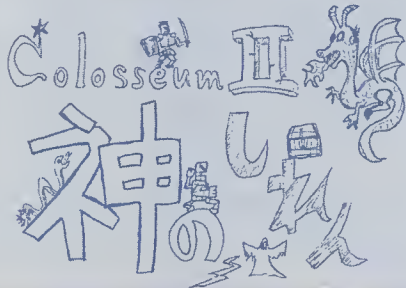
▶遊び方は31ページ

プログラマから  
ひとこと

## 覚えたためのC言語

いやー、8月号ではミスってしまいました。64は3で割り切れなかったんですね。このゲームのミスといえば、ドラゴンが弱すぎることでしょ。実は1画面以外で採用されたのは初めてです。いやーがぜん1画面にも飽きた(といっても、また1画面を作ってしまった。投稿するかは未定)ので、ここは、いっちょ長いやつを作ってやろうと思い、できたのがこれです。話は変わって今KMQで通信シェーディング(仮名)を作っています。僕は計算ルーチンのプログラム(自機、弾、敵、その物体の移動と当たり判定)を担当しております。覚えたのC言語でがんばっています。それから塾講師のアルバイトが見つかりました。まだ採用決定じゃないけど、ところでMSXの新規格がそろそろ……かもしませんが、僕としては、とにかくディスクアクセスの時間を短くしてほしいと思います。

HIDEYUKI 京都・19歳



## 変数の意味

## テキスト座標

SC……地面の表示位置(X座標)

## その他の変数

A(n)……戦闘前のパラメータ  
(0~2:勇者、3~5:モンスター)

AB……勇者のsprayパターン設定用(1:攻撃、0:防御)

AM……モンスターのスプライトパターン設定用(1:攻撃、0:防衛)

AN……アニメーション(スプライトパターン切替)用

B.....試練番号(0:勇者を捜す)

C| ……モンスターの色

CS、CV……勇者候補・モンスター候補のパラメータ作成用

$\square(n)$ ……登録されている勇者  
のパラメータ(0~2が上)

□\$(n)\$……登録されている  
者の名前

EX……宝箱の中身の有無(1か0)

EX\$……宝の名前

F(n).....戦闘後のパラメータ  
(0~2:勇者、3~5:モンスター)

FC……攻撃が避けられたことを示すフラグ(1か0)

FD.....ダメージ

FP.....どのパラメータにダメージを与えるか(0~2)

FV、FW、G1、G2、N、  
N(n)、O、OM、O\$……—

時變数

COLLOSE2.FDY

[illegible][illegible]

```

278 Q=P*(P+3)-P*(F+C)=(-(F(P+2)+1)/(F(P+2)+(F(0)+2)+2)*RND(1-I)*2)/(F(P)^2/(F(P)+F(0))+1)+4+1)/2+1;FW(F)(D)=F(0)+1+(F(0)+2)*RND(1-I);FV=0;FORI=0TQ2:FV=FV+F(Q+1);FFWQFVTHEN FW=0+IELSENEXT
280 F(FP)=F(FP)-(1-FC)*WF0:F(FP)=-F(FP)*(F(P))^2;FORI=1TO16:I=WF0:F(FP)=F(FP)*64,I=4ELSEIFFCTHENIKFKFTHENVPKE6912,128-I+1ELSEVPKE6913,64-I=I*2
290 IFFTTHENIKFKFTHENVPKE6912,15:PUSPTRITEZ,128-I*4+1,128,10-K*2#F3,5+K*2ELSEVPKE6917,16:I=4ELSEIFFCTHENIKFKFTHENVPKE6916,128-I*2ELSEVPKE6917,16:I=I*2
300 NEXT SF=1:GOSUB660:SFO=0:AB=0#3:AM=(1+KF)*M#3
310 IFFCTHENFORI=1TO64:VPKE6921,64-I=IE XT:SDOUNB:0ELSEFORI=0TO15:PUSPTRITEZ,(48+0*32+RND(1))#32,112-RND(1),62,15,15:SDOUNB,16:#SOUNDN13:NEXT:SF=1:GOSUB650:SF=0
320 VPKE6920,209:AB=0:AM=0:FORI=1TO16:I=I+1FDTHENVPKE6913,128-I=4ELSEIFFCTHENIKFKFTHENVPKE6912,96-I=2ELSEVPKE6913,32-I*2
330 IFD=FCTHENIFK=3THENVPKE6916,96+I*2ELSEVPKE6917,192-I*2ELSEIFK=0ANDPTHENVP KE6917,96+I*4
340 NEXT:IFF(D)+(F(0)+1)+(F(0)+2)THEN27ELSE MC=288:M=0:SF=1:PUSPTRITEZ,(67+32*W,108),16,16:FORI=0TO16:I=VPKE6912-0+4#3,(384-I)MOD256:VPKE6920,(364-I)MOD256:TM=2*2:NEXT:LOCATE1,18:PRINTSPC3
350 SOUND7,56:IFFMAND(Z=0ORD)THEN39ELSE IFFTHEN38ELSEXCE=(F(1)+F(2)+F(3))/(A(1)+A(2)+A(3))/2*RND(1-I):FORI=0TO15:I=A(I)+(A(1)+A(2)+F(1))*2:F(I)=A(I):NEXT:SDOUNB,15:FORI=0TO255:SDOUNB,255-I:NEXT:SDOUNB,6:GOSUB650
360 FORI=32TO128:PUSPTRITEZ,(160-I),16,17:VPKE6913,64-I=I*2#NEXT:XE=S*:NFRI=0TOXO:EXS=EXS+CHR(177+4*#RND(1-I)):NEXT
370 LOCATE1,10:PRINT"##### #?";IFETH ENPRINT"##### MIDS("#####",K+3+1)"(K) #####":A(K)=A(K)*1.2:FORI=1TOAK I)=K:(F(K)=F(K)+1:GOSUB660:NEXT:GOTO408 ELSEPRINT"#####":GOTO408
380 FORI=0TO48:VPKE6917,160-I:TM=2*2:NEXT:LOCATE9,12:PRINT"##### #?#####":GOT O408

```







880 ナカニシとタナケンの  
パラメータ  
890~900 モンスターのセリ  
フ

## 修正

「ほのう」(炎)を「ほのお」に直  
した。

また、手は加えなかったが行

350の「F(3)」と「A(3)」の添  
え字は、「0」でなくて「3」でい  
いのだろうか?

## 補足

やや変数が多すぎる気がする  
が、G1とG2はまったく不要。

この2つの変数は、行240にお  
いてのみ使われているが、明ら

かに、使わないほうが条件がわ  
かりやすい。「プログラムを作成  
する段階では、この中間変数を使  
ったほうがわかりやすかった」と  
も思えないし、「このほうが短く  
なる」という仮説は誤っている  
ので、たぶん誤解だろう。念の  
ために、どうすべきだったかを  
示しておこう。

```
240 IF F(3)>=F  
(4) AND F(3)>=F  
(5) THEN K=0:CL  
=13 ELSE IF F  
(3)<=F(4) AND F  
(5)<=F(4) THEN  
K=1:CL=14 ELSE  
K=2:CL=12
```

(ANTARES)

# Fighting Cock ファイティング・クック

MSX MSX2/2+RAM32K by SILVER SNAIL

▶遊び方は33ページ

## 変数の意味

A(n).....キャラクタの格好  
(重心の位置)

A\$.....データ読みこみ用

C(n, m).....COMの重心移  
動用

D(n).....受けたダメージ

L(n).....負けた回数

M(n).....のけぞる方向と強さ  
P(n).....キャラクタの攻撃中  
の格好

S(n, m, l).....スティック  
入力用

U.....USR関数用

V(n).....バトルモード

1=対COM

2=対プレイヤー

W(n).....キャラクタの状態

0 =通常

1~3=攻撃

4 =被ダメージ

Z.....与えたダメージ

Z(n, m).....パンチで与える  
ダメージデータ

## プログラム解説

10~100 スプライトデータ

110 初期設定

120 マシン語書きこみ

130~140 変数設定

150 画面作成

160~170 プレイヤー選択

180~190 ゲームスタート処理

200 キャラクタの操作が人間  
かCOMかを判別し、状態によ  
って以下の各行へ

210 人間キャラの構えの処理  
トリガ入力でパンチ、行370  
へ

220~250 人間キャラの攻撃処  
理、ダメージを与える処理

260~300 ダメージ受け処理、  
倒れる処理

310 COMキャラの構えの処

理

320~350 COMキャラの攻撃  
処理、ダメージを与える処理

360 キャラクタ表示

370 攻撃中のキャラクタ表示

380~390 マシン語データ

400 パンチのダメージデータ

## マシン語解説

0000~00B2

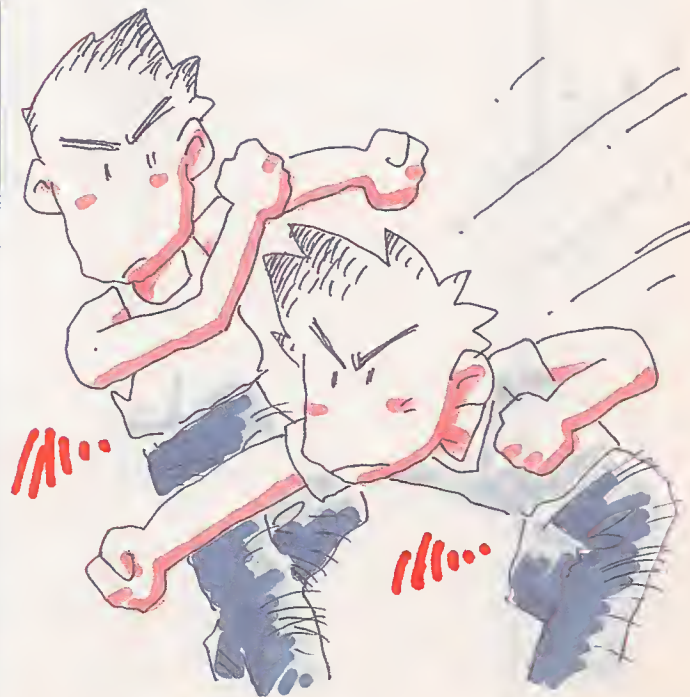
行10~行100のREM文形式の  
スプライトデータを取り出し、  
反転させたデータとともにスプ  
ライトジェネレータに送る

(おさだ)

## プログラマから ひとこと

## また送ります

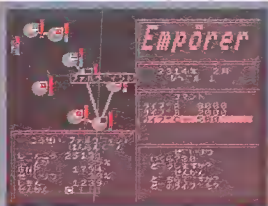
誰でも簡単にBGMを付けられるツールを作りました。また送りますので  
載ったら使ってやってください。 SILVER SNAIL 兵庫・16歳











# Empörer エンペーラ

MSX2/2+VRAM128K by TANAKA

▶遊び方は32ページ

## ■プログラム解説

10~160 スクリーン設定、データ読み込み/タイトル表示、画面、レベル設定  
170~220 ループ開始  
230~580 反乱軍メイン処理  
590~770 帝国軍メイン処理  
780~800 ループ終了  
810~890 戦闘開始デモ  
900~1020 反乱軍戦闘処理  
1030~1180 帝国軍戦闘処理  
1190~1290 終戦/撤退  
1300~1430 惑星破壊砲/最終兵器の開発、使用  
1440~1600 ゲーム終了処理  
1610~1700 背景表示/全航路、新航路、星作成  
1710~1750 マップスクロール

## 「マップデモ

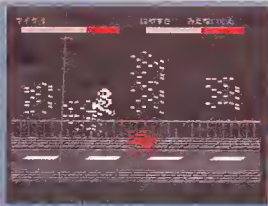
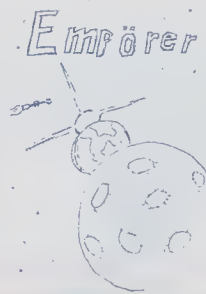
1760~2010 各種データ、コマンドウィンドウ表示  
2020~2250 カーソル表示/決定/入力チェック  
2260~2550 恒星データ 文字表示/サウンド/BGM/セーブ/ロード  
2560~2830 カラー/星/枠/コマンド/船の値段/スティック/スプライト/星グラフィック/BGM/エンディング  
■ユーザー定義関数  
FNZ(Z1, Z2, Z3)……Z1をZ2以上Z3以下の数値にする。  
USR(0)……キーバッドファクリア (イシバシ)

## プログラマからひとこと

## BGMルーチンはHIDEYUKI

この作品は受験生時代に、ちょうどセンター試験のころに作ったものです。しばらく忙しかったので夏休み中に出したらプロコン期間中であつた。しかしバグが見つかったので間に合わないかもしれない。ところでこのゲームのBGMルーチンはHIDEYUKIに作ってもらったものです。P.S.、京大合唱団の誰かがここをみてる可能性はあまりないだろうな……。

TANAKA 京都・18歳



# TheかくとうPART3 ~帰ってきた8人~

MSX2専用 by 上ちゃんだよ

▶遊び方は34ページ

## ■ファイル解説

KAKUTOU.FDY  
起動用ファイル(SET-TK3, BASを実行)  
SET-TK3.BAS  
データセットファイル(ファイル読み込み/RAMディスクにファイルをコピー/TITLE, BASを実行)  
TITLE.BAS  
タイトル(タイトル/MAIN, BASを実行)  
MAIN.BAS  
メインプログラム(X(n), Y(n)=X, Y座標/WF(n)=技/JP(n)=ジャンプフラグ/MK(n)=キャラの向き/JH(n)=ジャンプ時の技/BG(n)=防御フラグ)  
ENDING.BAS  
エンディング(メッセージ/ウエイト/TITLE, BASを

## 実行/デモ)

TITLE.SCS  
タイトルグラフィック  
T3-GRP.SCS  
文字グラフィックデータ  
TK-CPU.SCS  
思考ルーチン+背景  
TK-CHR-E.DAT  
スプライトデータ  
STICK.DAT  
スティック入力データ  
SP.BIN  
スプライトキャラセット  
■マシン語(SP.BIN)解説  
DC59  
キャラナンバー  
DC5A  
コピー先のスプライトナンバー(ページ1に保存してあるスプライトパターンをページ2のスプライトジェネレータテーブルにコピーする) (イシバシ)

## プログラマからひとこと

## 「おはこん」にでも連絡してください

「1や2がないのに何でいきなり3なんだ?」という人もいるでしょう。1はDS#32のDSSSに出ています。2は以前Mファンに送ったのですが……。どうなったかわかりません。「投稿ありがとう」にもてないし……。まあ「3」をプレイした後に「2」なんかプレイできません。気にしないでください。ところで、話は変わりますが、私は前に「おとっちゃん2」というゲームを作ったのですが(DS#23のDSSSに出ています)クリアできた人はいるのでしょうか? いたら「おはこん」にでも連絡してください(ウソ)。またまた話は変わりますが、このゲーム、2段打ちや3段打ちも可能です。相手が気絶したら、やってみてください。極めてくるとけっこう楽しめるようになるので、がんばってプレイしてください。P.S.このゲームには凶悪な技がありますが、それを教えるわけにはいきません。自分で見つけてください。

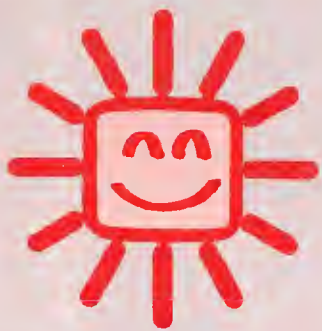
上ちゃんだよ 大阪・16歳

The  
かくとう  
PART 3  
~帰ってきた8人~



とにかく遊んで下さい!!





# あしたは 晴れた!

今月のテーマ

心からすすめる1冊

いらっしやいませ。静かな秋の夜にようこそ。紹介してあるみんなからの手紙のメニューをご覧ください。ごゆっくりどうぞ。

今月はみんなが心からすすめる本の紹介。ぜんぶ読みたい!

●僕的心からすすめる1冊は、隆慶一郎先生の『一夢庵風流記』です。なんといっても、前田慶次(宗兵衛、利大、利益ともいう)のドラマチックな人生がとても良い。新潮文庫から640円で出ていますが、この本は640円以上の価値があると思います。=兵庫県・石井規久(16歳)

ににもこの本はおもしろいといっていた。

●人にすすめられる本といたら、西村京太郎の『下り特急「富士」殺人事件』ですね。これは網走刑務所で刑期を終えた元刑事が刑務所中で死亡した仲間の遺品を届けるところからはじまり、最後は思いもしないことにノって、あとはお近くの書店でお買い求めください。=宮城県・川村信男(15歳)

西村フリークのわたしはこの本の結末を知っています。ちなみにわたしは『D機関情報』(集英社)と『消えた巨人軍』(徳間文庫)で登場してくる名探偵左文字シリーズをすすめます。

●赤川次郎といえば三毛猫ホームズが思い浮かびますが、赤川ファンなら御存知の通り、ほかにもそれなされる良い作品がたくさんあります。その中の1冊として私が推薦するのは、『ひまつぶしの殺人』(角川文庫)というユーモア・ミステリーです。内容はある5人家族が中心となり、その5人の職業が泥棒、殺し屋、弁護士、詐欺師、警察官というめっちゃくちゃな家で、それぞれの正体を知らない5人が、1人の大金持ちを狙ったり守ったりするが、その大金持ちというのが、じつは……。本好きの人なら一度は読んでほしい1冊です。=石川県・ろんぐTEAM(18歳)

あつ、これ読んだことがある。赤川次郎の本ってどれも読みやすくて、おもしろい。そういえ

は『死者の学園祭』(角川文庫)もおもしろかったなあ。

●TV、ラジオ等のメディアっ子の僕としては、どうしてもそれらに関する本になってしまいます。「できるかな」でおなじみのゴン太くんの友達「ノッポさん」と高見映さんが番組を降番してから書いた自らの暴露(?)本『ノッポさんがしゃべった日』(高見映・丸善メイツ株・1300円)をすすめます。ノッポさんをやる前から、やり終えた今までが書かれています。ちょっとクセのあるところがい。=埼玉県・中村康之(17歳)

へー、あのノッポさんがどんな調子でしゃべるのか(書いているのか)興味がわくね。

●マシン語のプログラムを自分で組んでみたけど、「あれ、正しく動かない」ということはよくあると思います。そういう人に『Z80マシン語秘伝の書』(日高徹著・税込1800円・啓学出版)をすすめます。この本は初心者、中級者はもちろん上級者もひっかかってしまいそうな「マシン語のワナ」をQ&A形式で説明してあります。例をあげるとDJNZではBレジスタが0になってもZフラグが立たないとか、ほかにもマシン語で乱数を作る方法とか、16ビットの引き算を1バイトでやるとか、本当にすごいテクニックがいっぱいです。巻末にマシン語1つ1つの命令の実行時間などの一覧もあります。=兵庫県・寺西浩朗(14歳)

プログラム解析者であり、『新・マシン語の気持ち』担当者でもある馬場さんもこの本を持っている。馬場さんの持つその本を読んだMOROは、コルサコフに「経費で買っていいですか?」と聞いていたのがわたしの耳にとまった。

●私がすすめる本は、さくらももこ著『もものかんづめ』です。これは筆者のエッセイ集です。この本のおもしろいところは、なんでもないふつうの出来事をおもしろお

かしく書いている点です。最初のページを読むともうやめられませんが、いっきに最後まで読んでしまいます。ちょっと例をあげると、50cmのうんこの話や睡眠学習マクラを買った話などです。値段は800円で集英社から出版されています。=新潟県・中田洋一(18歳)

むむ。睡眠学習マクラを買った話を読んでみたいぞ。

●かつて、セ・リーグが引き分け=再試合という制度を導入していなかった頃の話。ペナントレースもいよいよ大詰め。ヤクルト、大洋、中日、広島は全試合を終了しており、残るは今夜の巨人×阪神戦のみ。ところが今季の巨人はこれまでの129試合を全て引き分けで来ているため、もし今日勝てば1勝0敗129分の勝率10割で優勝。逆に負けまたは引き分けになら勝率0割で最下位になってしまう。果たして巨人の運命やいかに?という内容(もちろん空想小説)の新刊案内を読んだことがあるのですが、タイトル、著者名、出版社ともまだにわからないのです。どなたか御存知の方、教えてください。これが、僕がすすめる1冊です。=静岡県・長利正弘(24歳)

編集部の中に聞いてみたところ知っている人はいなかった。長利クンのすすめるその本は、ワクワクしてくるね。しかし、本の題名と出版社がわからないのが残念。

●僕のすすめる本は技術評論社の『パソコン界遊学見聞録』です。コンピュータの知識が多少ある人ならば楽しく読めます。業界のウラ話や、プロテクトについてや、雑誌の話(Mファンはない)、もちろんパソコンのウラ話までいろいろある。(MSXをけなしていたのは許せなかったが)=広島県・舩岡淳(15歳)

Mファンのことが書いてないのは残念。書いてあれば読んでみたかったのに。

●『列車消失事件』がおすすめ。こ

れはシャーロックホームズで有名なコナン・ドイルが書いた推理小説の短編です。探偵が出てこないため謎ときとしてはおもしろくないかもしれませんが、意外な結末になるので古い本ですが図書館でも探して読んでみてください。=静岡県・DRAGON(15歳)

意外な結末になるという言葉に弱いたしは、今度、図書館にその本を探しに行こうと思っている。●ぜひ読んでもらいたいのが『ドーム・終末への序曲』だ。作者は夏樹静子で彼女にしてはめずらしく戦争、核兵器に対する小説です。具体的な内容は核兵器の戦争が始まるまえに、人類保存のための大建築物「ドーム」を造るというもの。ちょっと古い小説なだけとおもしろいから読んでみてください。で、この本と同名のMSXゲームがあるが、つまらない。この小説を買ったのも、そのゲームがつまらなかったからだ。=千葉県・青木正一(16歳)

いざ、読んでみてその結末が暗いものだったらやだなあ。

●野崎昭弘『詭弁論理学』(中公新書448)。詭弁をはじめ、論理の遊び、論理パズルなどを幅広く紹介・解説している本。とくに、「40人の貴族とその従者」という脳細胞が質的転換を起こしという論理パズルが圧巻。続編に『逆説論理学』もある。=東京都・コルサコフ山汁(37歳)

他にみんながすすめてくれた本は『吾輩は猫である』(夏目漱石)や、『きまぐれロボット』(星新一・角川文庫)、『愛されなかったときどう生きるか』(加藤諦三)、『銀河英雄伝説』(田中芳樹・徳間書店)、etc。

どうだった? 読んでみたいと思った本はあったかな。そうそう「心からすすめる1冊」に「MSX・FAN」と書いてあった手紙があった。でも、そんなのあたりまえのことじゃない? (ち)



# 第6回MSX・FANプログラムコンテスト 審査システム詳細発表と審査への参加のお願い

今月で、第6回MSX・FANプログラムコンテストの第1次ノミネート作品が、前期・後期とも出そろいました。第2次ノミネート作品(各3本ずつの計6本)の発表は来月号です。

ところで、アンケートによる人気票で第2次ノミネート作品を決めるということになると、MSX1でも遊べる作品、ディスクドライブがないと遊べない作品、ターボR専用の作品など、基本的な条件などでパラツキがあるのではないかと指摘がありました。たとえば、ターボR専用の作品は、その高機能を使ってグレードの高い作品になる一方、ユーザー数が他の機種に比べて限られているため、人気投票の絶対数では不利だとか、MSX1でも動く作品は、テープユーザーが打ちこんで遊んだ場合、かならず支持されることになるので有利だとか。

基本的にはそのとおりです。これについては、いろんな考え方があるとは思いますが、しかし、今回は、そうした違いをいっさい考慮しません。アンケートの結果をそのまま、第2次ノミネートの資料に使います。

去年のプロコンでは、後期ノミネート作品を発表すると同時に、読者による公開審査をお願いしていました。今回、それを

やめて、12月号であらためて審査をお願いすることにしたのは2つの理由があります。

1つは、単純に技術的な問題で、アンケート結果を生かして第2次ノミネート作品を選ぶので、11月号で同時に発表することができないからです。

もう1つは、11月号で審査をお願いすると、どうしても新鮮な11月号掲載ぶんのほうが有利になってしまうのでは……と考えたからです。

## ■審査の概要

読者による公開審査には、ノミネートされた作者本人を除く、すべてのMSX・FAN読者が参加できます。

12月号では、読者用の審査用紙を掲載します。これは1人1枚の鉄則を守るため、コピーしないでページを切り取って使用してもらいます。万が一、同一人物のものが複数あることが判明した場合は、それらをすべて無効とします。

審査用紙は、新鮮、痛快、緻密、輝きの4点について、各10点満点の印象点を入れ、さらに、大賞推薦作品1点とその理由を書いてもらう(該当作品なし、という構成にする予定です)。

各点の総合トップと、大賞推薦数のトップは、おそらく同一

作品になるだろうと思われますが、大賞推薦数1につき、総合点に10点加算するものとします。

特別審査員による審査も読者審査とおなじ用紙を使っておこないますが、特別審査員にかざり、点数を10倍します。これがどのくらい影響するかは、読者審査員の応募数しだいです。

また、通常、ファンダムの選考会に出席しているメンバーは、今回のプロコンではいっさい投票権を持たないものとします。

こうして合計した得点が多きとも多い作品を大賞作品とします。万が一、同点の場合(そんなことはほぼありませんが)、本人どうして編集部を通じてジャンケンしてもらいます。

また、その他の各賞は、大賞

を決定したあと、各特別審査員がそれぞれに決定します。ダブル受賞は禁止しません。

## ■読者審査員の特典

来月号で募集する公開審査に参加してくれた読者には、以下のような特典があります。

・抽選で10名様に、『スーパープロコレ3』(1または2に交換可)

・抽選で10名様に、Mファン特製ディスク5枚セット(携帯用ケース入り)

・抽選で10名様に、Mファン特製オリジナルテレホンカード

また、読者審査員のなかから若干名を選び、大賞発表の記事のためにコメントを求めます。

この場合は、規定の謝礼をさしあげます。(コルサコフ)

## 大賞決定までのタイムテーブル

10月7日	今日
10月26日(月)	10月号第2次ノミネート作品(上位3作品)請求しめ切り(必着)
11月6日(火)	10月号第2次ノミネート作品ディスク発送
11月9日(金)	MSX・FAN12月情報号発売。第2次ノミネート6作品発表(読者公開審査用紙付き)

## 第6回MSX・FANプログラムコンテスト最終審査考開始

11月9日(金)	特別審査員(パナソニック、マイクロキャビン)へ資料送付
11月24日(火)	読者による公開審査しめ切り(必着)特別審査員審査結果回収
11月27日(金)	審査結果集計開始

## Mファン大賞ほか各賞決定

11月30日(月)	受賞者へ電話で通知
12月8日(火)	MSX・FAN1993年1月情報号発売審査の途中結果掲載(予定)

1993年

1月8日(金)	MSX・FAN2月情報号発売
---------	----------------

## Mファン大賞ほか各賞発表

## 10月号を持っていない人は?

プロコンの第1次ノミネート作品は今月と先月で別々に発表されたため、10月号を持っていない人はそのままでは審査に参加できません。しかし、参加を希望する読者には、10月号(前期)第2次ノミネート作品のプログラムと資料を特別に供給します。希望者は、①住所・氏名・郵便番号・電話番号・使用機種を明記した紙片(左の請求券を添付)、②175円ぶんの切手(返送用)、③プログラム収録用のディスクの3点を同封して下記まで送ってください(10月26日必着)。

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM  
MSX・FAN「プロコン審査資料」係

10月号第2次  
ノミネート  
作品  
請求券



A1GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!

# GTフォーラム

★今月のテーマ/GTのモニターさんからのレポート到着



さてさて、ついにGTをどんどんはみ出してしまった。タイトルを来月に変えなくならないなあ。ところで、今月はたくさんの質問に答えようとしが、2つだけ。ゴメンナサイ。みなさんの

質問にでないに答えようとすればするほど、MSXの深い魅力の森へ入りこんでしまう。そうそう、GTのモニターの方のレポートも興味深い。みなさんの感想のハガキがほしいな。

**Q 中古のMSX2のワープロパソコン(FS-4500)を衝動買いしました。そこで質問です。『グラフサウルス』でCGを印刷させてみたところ、黒のインクリボンで4階調ぐらいのグラデーションでコピーできました。もし、カラーリボンを使ったら、カラー印刷できるのでしょうか。**

(兵庫県伊丹市・足立慎吾さん・23才)

**A 未確認だができるはず。**

「グラフサウルス」は松下のプリンタのPC1に対応していて、カラー出力OK。で、FS-4500の白黒の出力がOKなら、あとはFS-4500用のカラーインクリボンの入手方法だ。だが、ショップで探してもきつと見つからない。注文はどうかというと、こっちはだいじょうぶ。パナソニックの販売店で取り寄せられる。品番は、CF-PR120K(黒)、CF-PR110R(赤)、CF-PR110A(青)、CF-PR110G(緑)。各700円(税別)。

それにしても古い機種を大事に使っているのにびっくり。

**Q GTのDOS2をバックアップしたら、漢字ドライバが搭載されていませんでした。この状態を直すことはできませんか。また原因は何でしょうか。**

(東京都品川区・栗栖厚志くん・14才)

**A 以下におすすめのバックアップの仕方を明記しておく。**

いまの状態を直す、というより、最初からやり直したほうが早いので、その手順を説明する。ちなみにDOS2は、MSXD

OS2、SYSとCOMMAN D2、COMが基本でそれにHELPファイルとUTILSの外部コマンドの4つがセットだ。

①まずGTのシステムディスク2を立ち上げて、DOS2に入ろう。ここでとりあえずバックアップを取るほうのディスクをDOS2(BASICなら高速モード)でフォーマットする。

②システムディスク2をドライブに戻して、MSXDOS2、SYS、COMMAND2、COMの2つと、KHELPとUTILSのサブディレクトリ計4つをさっきフォーマットしたディスクにコピーする。これでDOS2のバックアップは完了だ。このときHELPというサブディレクトリが気になるだろうが、これは英語のヘルプファイルなので、絶対必要ではない。

予備技①バックアップしたディスクでDOS2を立ち上げた後、漢字モードにするときは、1度BASICに戻ってCALLKANJIをし、再度CALLSYSTEMでDOS2に戻ってくればよい。余談だが、付録ディスクのDOSへの入口でDOS2に入ったときも同じ方法でできる。

予備技②バックアップしたディスクでつねに最初から漢字モードにするときは、サブディレクトリのUTILSに入っているKMODE.COMをルートディレクトリにCOPYして、KMODE /Sとする。こうす

れば立ち上げるたびに漢字モードでスタートする。パスを設定すればいいという話もあるが、とりあえずこれでいい。

さて以上だが、この際「MSX-Datapak turboR版」(ア

スキー12000円)の第2部MSX-DOS2を読破することをおすすめする。GTのBASICマニュアルにも説明は載っているが、巻末の資料ぐらいじゃ使いこなすところまでいかない。

## 耳 寄 り 情 報 交 換 コ ー ナ ー

今回は、MSX・FANの5周年記念でGTのモニターをお願いした方からのレポートをお届けします。レポートはかなり長いのでその2は来月掲載となります。

●その1「校内研修で使ったゾ」  
編/私は、小学校で「コンピュータ教育」の担当することになりました。別にコンピュータについて特別詳しいわけではないのですが、字のへたさを隠すため(?)に早くからワープロを使って文書を作ったり、またファミコンやゲームボーイなどの「コンピュータゲーム」が好きで、職場でもよく「提供」していたために、そのような役がまわってきたのです。私の学校には、コンピュータは導入されていません。約30名の教職員のうち、ワープロを使う職員は、私が転任してきた4年前で私を含めて4人、現在は10人ほどに増えました。といっても、パーソナル・ワープロにある機能(成績をつけるのに便利な簡易表計算はもちろん、「移動」「複写」といったワープロならではの機能)をある程度活用している人もあれば、「手で書いたほうが早い」という人もあり、「キーボードアレルギー」「コンピュータ用語アレルギー」の「患者」が多いことも事実です。しかし、平成4~5年度にかけて、すべての小学校に導入する、という方針があり、ひとりでも多くの先生に「コンピュータを使った授業」をイメージしてもらい、効果的な活用が

できるようにしていくことが求められます。そこで、6月25日に校内で研修会をもちました。ほかの研修会も同じ日にあるので、内容は①情報教育についての基本的な考え方を知らせる②コンピュータに親しむの2点にしぼり、後半でMSX・FAN7月情報号付録ディスク「中学理科(天気の変化)」のデモで「こんな使い方ができる」ということを知ってもらうとともに、GTのグラフィックツールを用いて、かんたん「お絵描き」に挑戦してもらいました。とくに、「お絵描き」ではワープロをさわったことのない先生も、多くは「キーボード入力がむずかしい」という考え方の人が多いので、マウス入力でかんたんに絵が描け、しかもさまざまな色が塗れるという点、失敗したときの修正もかんたんにできるという点に驚いておられました。こういった失礼ですが、機械が苦手な年配の女性の先生(ビデオの早送り、巻き戻しをして、自分が授業にしたい部分を見事に提示することもできない、と自称しておられる)が、とくに熱心にお絵描きに挑み、楽しんでおられた姿は感動ものでした。終わりのその先生から「今度ぜひ授業で使っている場面を参観させてください」とのプレッシャーをかけられてしまいました……。京都府京都市・藤田次郎さん) ※次回その2は「授業に使ううにも困ってしまった」編です。

お便り、つっこみ  
待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお気軽ください。  
〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係



仕事のついででPC CLUBが送られてきて、ついに私も98ユーザーである。カモンのシーケンス・ソフトと一太郎とサウンド・キャンバスを使いつつ、あっという間にこの環境に慣れている自分を発見。Macもいいんだけど、まあいいか。



## 66 ☆「FM音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ







68







# MIDI三度笠

あらゆるMIDI環境にトライ&レベルアップ・テク

で存じのとおりGTやμ・PACKはBASICでMIDI楽器を鳴らすことができる。今回はそのMMLの復習をしてみよう。

## 第2回★MIDI用拡張BASICの復習



### とりあえず楽器は持っている……まずBASICで音を鳴らす

10月号に載せたMIDIやり  
たい別アイテムを思い出してほ  
しい。データを聞いたり作った  
りしたい、という音源のみを持  
っているユーザー向けに数回に  
わけて拡張BASICのMID

I用のMMLの復習をする予定  
だ。もちろん、FM音源やPS  
G音源との違いをふまえた上  
での話なので、ある程度の知識が  
あることを前提とする。これか  
ら始める人は、FM音楽館もゼ

ひ参考にしてほしい。

というわけで、音楽の目的別  
にまとめたMIDI用のMML  
のパラメータとコマンドを下に  
載せておく。スペースの都合で  
これだけしか載せられないが、

FM音源との大きな違いは、リ  
ズム音の設定専用のコマンドと  
パラメータが4つ増えたぐらい  
だ。MMLの互換性を生かして、  
次回はFM音楽館のデータをM  
IDI音源用に直す予定。

音楽的に見たMIDI用MMLのパラメータ一覧表

区別	コマンド	意味	値の範囲	初期値
音の高さ	A~G	音の高さ(ドレミ)の指定	—	—
	Nn	音の高さ(ノートナンバー)の指定	n=0~96	—
	#, +	直前の音を半音上げる(シャープ)	—	—
	-	直前の音を半音下げる(フラット)	—	—
	-	1オクターブ上げる	—	—
	-	1オクターブ下げる	—	—
音の長さ	On	オクターブの設定	n=1~8	04
	★.(ピリオド)	直前の音(休符)の長さを1.5倍にする	—	—
	S	タイ(前後の音をつなぐ)	—	—
	Ln	省略時の音の長さ(何分音符)の指定	n=1~96	L4
	Qn	指定した音符に対して実際に鳴らす長さの割合(ゲートタイム)	n=1~8	0.5
	★Rn	休符とその長さ	n=1~96	04
音量	★@Vn	ボリューム(コントロールチェンジ#7)の設定	n=0~127	—
強さ(ベロシティ)	★Vn	音の強さの指定(nの8倍をベロシティとして出力)	n=0~15	V8
テンポ	★Tn	nは1分間に鳴る4分音符の数	n=32~255	T120
チャンネル	★@Hn	それぞれの文字列に使用するMIDIチャンネルを設定	n=1~16	1から順次
音色番号	★@n	n番の音色を設定(プログラム・チェンジ)	n=0~127	@0
コントロールチェンジ	★@Cm,n	m=コントロールナンバー、n=データ値	m=0~127 n=0~127	—
その他	@Wn	直前の状態をnの長さぶん続ける	n=1~96	Lnで設定された値
	@Sn	MIDIリアルタイムクロックに関する命令	n=0 ストップ n=1 スタート n=2 コンティニュー	—
	★Zn	MIDI機器に1バイトのデータを出力	n=0~255	—
	★XAS:	文字型変数に入っているMMLを実行	—	—
	★=X:	数値型変数の値を直前のMMLのnにする	—	—

#### リズム音専用のMML

★の付いたコマンドはリズムでも同様に使える

アクセントの指定	@An	nの8倍の値のベロシティがアクセント	n=0~15	—
	/	直前の音に@Anで設定したアクセントをつける	—	—
長さ	n	直前の音をnの長さぶん鳴らす	n=1~64	—

### 3つのコマンド

1. 始めに行う初期設定

①リズムを使用するとき  
CALL MUSIC  
(1,0,1,1,1,1,1,1,0,0)  
PLAY文の各文字列の割り当て  
第1文字列~第8文字列=MIDI  
第9文字列=MIDIのリズム音専用  
第10文字列~第12文字列=PSG音源  
※最近のMIDI楽器によくある、ノート  
ナンバーごとにリズム音が決まってい  
るタイプは第9文字列を有効に使える

②リズムを使用しないとき  
CALL MUSIC  
(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)  
PLAY文の各文字列の割り当て  
第1文字列~第9文字列=MIDI  
第10文字列~第12文字列=PSG音源

2. リズム音の設定

CALL MDR  
(B,S,M,C,H)  
各文字の割り当て  
リズム楽器音のノートナンバー(0  
~127)をB,S,M,C,Hの順に設定

3. 演奏命令

PLAY#1,"","","","....."  
各文字列の割り当て  
1.で設定したとおりの文字列用のデー  
タを入れる  
※リズム音の設定は、B,S,M,C,H  
の文字に任意の音を割りあてることが  
できるので、リズム音にこだわらな  
くても、いろいろな使い道がある。





## これでキメる! パワフル打ちこみテクニック

第2回★ドラム、ベースはリズムの主役!! その2

by早坂泰成

前回のドラム打ちこみテクニックで、みんなかなりパワーアップできたことと思う。そこで今回はベースにチャレンジだ。

ベースといっても、エレキベース、ウッドベース、シンセベースなど、ドラム同様にいろいろな種類があるわけだが、ここではそのなかでもいちばん基本的な、エレキベースの打ちこみテクニックについてを紹介しよう。

まず、ベースの打ちこみ方には2つほど注意すべき点がある。その1つは、いちばん低い音(の高さ)が4弦の開放音(E0)であるということだ。つまりE0より低い音は出ないのである。リアルなベースサウンドを出したいと思うときには、こういった音域(出せる音の高さの範囲)にも注意したほうがいいだろう。そして2つめは、ベースとバスドラムのリズムが同じ場合が多いということだ。下の楽譜を見てもらってもわかると思うが、たいいていの曲には必ずそういう箇所があるので、注意深く聞

### 下の楽譜のピッチベンドデータ

0003-03-000	000	000	000	A
0003-03-003	003	003	003	A
0003-03-006	006	006	006	A
0003-03-009	009	009	009	A
0003-03-012	012	012	012	A
0003-03-015	015	015	015	A
0003-03-018	018	018	018	A
0003-03-021	021	021	021	A
0003-03-024	024	024	024	A
0003-03-027	027	027	027	A
0003-03-030	030	030	030	A
0003-03-033	033	033	033	A
0003-03-036	036	036	036	A
0003-03-039	039	039	039	A
0003-03-042	042	042	042	A
0003-03-045	045	045	045	A
0003-03-048	048	048	048	A
0003-03-051	051	051	051	A
0003-03-054	054	054	054	A
0003-03-057	057	057	057	A
0003-03-060	060	060	060	A
0003-03-063	063	063	063	A
0003-03-066	066	066	066	A
0003-03-069	069	069	069	A
0003-03-072	072	072	072	A
0003-03-075	075	075	075	A
0003-03-078	078	078	078	A
0003-03-081	081	081	081	A
0003-03-084	084	084	084	A
0003-03-087	087	087	087	A
0003-03-090	090	090	090	A
0003-03-093	093	093	093	A
0003-03-096	096	096	096	A
0003-03-099	099	099	099	A
0003-03-102	102	102	102	A
0003-03-105	105	105	105	A
0003-03-108	108	108	108	A
0003-03-111	111	111	111	A
0003-03-114	114	114	114	A
0003-03-117	117	117	117	A
0003-03-120	120	120	120	A
0003-03-123	123	123	123	A
0003-03-126	126	126	126	A
0003-03-129	129	129	129	A
0003-03-132	132	132	132	A
0003-03-135	135	135	135	A
0003-03-138	138	138	138	A
0003-03-141	141	141	141	A
0003-03-144	144	144	144	A
0003-03-147	147	147	147	A
0003-03-150	150	150	150	A
0003-03-153	153	153	153	A
0003-03-156	156	156	156	A
0003-03-159	159	159	159	A
0003-03-162	162	162	162	A
0003-03-165	165	165	165	A
0003-03-168	168	168	168	A
0003-03-171	171	171	171	A
0003-03-174	174	174	174	A
0003-03-177	177	177	177	A
0003-03-180	180	180	180	A
0003-03-183	183	183	183	A
0003-03-186	186	186	186	A
0003-03-189	189	189	189	A
0003-03-192	192	192	192	A
0003-03-195	195	195	195	A
0003-03-198	198	198	198	A
0003-03-201	201	201	201	A
0003-03-204	204	204	204	A
0003-03-207	207	207	207	A
0003-03-210	210	210	210	A
0003-03-213	213	213	213	A
0003-03-216	216	216	216	A
0003-03-219	219	219	219	A
0003-03-222	222	222	222	A
0003-03-225	225	225	225	A
0003-03-228	228	228	228	A
0003-03-231	231	231	231	A
0003-03-234	234	234	234	A
0003-03-237	237	237	237	A
0003-03-240	240	240	240	A
0003-03-243	243	243	243	A
0003-03-246	246	246	246	A
0003-03-249	249	249	249	A
0003-03-252	252	252	252	A
0003-03-255	255	255	255	A
0003-03-258	258	258	258	A
0003-03-261	261	261	261	A
0003-03-264	264	264	264	A
0003-03-267	267	267	267	A
0003-03-270	270	270	270	A
0003-03-273	273	273	273	A
0003-03-276	276	276	276	A
0003-03-279	279	279	279	A
0003-03-282	282	282	282	A
0003-03-285	285	285	285	A
0003-03-288	288	288	288	A
0003-03-291	291	291	291	A
0003-03-294	294	294	294	A
0003-03-297	297	297	297	A
0003-03-300	300	300	300	A
0003-03-303	303	303	303	A
0003-03-306	306	306	306	A
0003-03-309	309	309	309	A
0003-03-312	312	312	312	A
0003-03-315	315	315	315	A
0003-03-318	318	318	318	A
0003-03-321	321	321	321	A
0003-03-324	324	324	324	A
0003-03-327	327	327	327	A
0003-03-330	330	330	330	A
0003-03-333	333	333	333	A
0003-03-336	336	336	336	A
0003-03-339	339	339	339	A
0003-03-342	342	342	342	A
0003-03-345	345	345	345	A
0003-03-348	348	348	348	A
0003-03-351	351	351	351	A
0003-03-354	354	354	354	A
0003-03-357	357	357	357	A
0003-03-360	360	360	360	A
0003-03-363	363	363	363	A
0003-03-366	366	366	366	A
0003-03-369	369	369	369	A
0003-03-372	372	372	372	A
0003-03-375	375	375	375	A
0003-03-378	378	378	378	A
0003-03-381	381	381	381	A
0003-03-384	384	384	384	A
0003-03-387	387	387	387	A
0003-03-390	390	390	390	A
0003-03-393	393	393	393	A
0003-03-396	396	396	396	A
0003-03-399	399	399	399	A
0003-03-402	402	402	402	A
0003-03-405	405	405	405	A
0003-03-408	408	408	408	A
0003-03-411	411	411	411	A
0003-03-414	414	414	414	A
0003-03-417	417	417	417	A
0003-03-420	420	420	420	A
0003-03-423	423	423	423	A
0003-03-426	426	426	426	A
0003-03-429	429	429	429	A
0003-03-432	432	432	432	A
0003-03-435	435	435	435	A
0003-03-438	438	438	438	A
0003-03-441	441	441	441	A
0003-03-444	444	444	444	A
0003-03-447	447	447	447	A
0003-03-450	450	450	450	A
0003-03-453	453	453	453	A
0003-03-456	456	456	456	A
0003-03-459	459	459	459	A
0003-03-462	462	462	462	A
0003-03-465	465	465	465	A
0003-03-468	468	468	468	A
0003-03-471	471	471	471	A
0003-03-474	474	474	474	A
0003-03-477	477	477	477	A
0003-03-480	480	480	480	A
0003-03-483	483	483	483	A
0003-03-486	486	486	486	A
0003-03-489	489	489	489	A
0003-03-492	492	492	492	A
0003-03-495	495	495	495	A
0003-03-498	498	498	498	A
0003-03-501	501	501	501	A
0003-03-504	504	504	504	A
0003-03-507	507	507	507	A
0003-03-510	510	510	510	A
0003-03-513	513	513	513	A
0003-03-516	516	516	516	A
0003-03-519	519	519	519	A
0003-03-522	522	522	522	A
0003-03-525	525	525	525	A
0003-03-528	528	528	528	A
0003-03-531	531	531	531	A
0003-03-534	534	534	534	A
0003-03-537	537	537	537	A
0003-03-540	540	540	540	A
0003-03-543	543	543	543	A
0003-03-546	546	546	546	A
0003-03-549	549	549	549	A
0003-03-552	552	552	552	A
0003-03-555	555	555	555	A
0003-03-558	558	558	558	A
0003-03-561	561	561	561	A
0003-03-564	564	564	564	A
0003-03-567	567	567	567	A
0003-03-570	570	570	570	A
0003-03-573	573	573	573	A
0003-03-576	576	576	576	A
0003-03-579	579	579	579	A
0003-03-582	582	582	582	A
0003-03-585	585	585	585	A
0003-03-588	588	588	588	A
0003-03-591	591	591	591	A
0003-03-594	594	594	594	A
0003-03-597	597	597	597	A
0003-03-600	600	600	600	A
0003-03-603	603	603	603	A
0003-03-606	606	606	606	A
0003-03-609	609	609	609	A
0003-03-612	612	612	612	A
0003-03-615	615	615	615	A
0003-03-618	618	618	618	A
0003-03-621	621	621	621	A
0003-03-624	624	624	624	A
0003-03-627	627	627	627	A
0003-03-630	630	630	630	A
0003-03-633	633	633	633	A
0003-03-636	636	636	636	A
0003-03-639	639	639	639	A
0003-03-642	642	642	642	A
0003-03-645	645	645	645	A
0003-03-648	648	648	648	A
0003-03-651	651	651	651	A
0003-03-654	654	654	654	A
0003-03-657	657	657	657	A
0003-03-660	660	660	660	A
0003-03-663	663	663	663	A
0003-03-666	666	666	666	A
0003-03-669	669	669	669	A
0003-03-672	672	672	672	A
0003-03-675	675	675	675	A
0003-03-678	678	678	678	A
0003-03-681	681	681	681	A
0003-03-684	684	684	684	A
0003-03-687	687	687	687	A
0003-03-690	690	690	690	A
0003-03-693	693	693	693	A
0003-03-696	696	696	696	A
0003-03-699	699	699	699	A
0003-03-702	702	702	702	A
0003-03-705	705	705	705	A
0003-03-708	708	708	708	A
0003-03-711	711	711	711	A
0003-03-714	714	714	714	A
0003-03-717	717	717	717	A
0003-03-720	720	720	720	A
0003-03-723	723	723	723	A
0003-03-726	726	726	726	A
0003-03-729	729	729	729	A
0003-03-732	732	732	732	A
0003-03-735	735	735	735	A
0003-03-738	738	738	738	A
0003-03-741	741	741	741	A
0003-03-744	744	744	744	A
0003-03-747	747	747	747	A
0003-03-750	750	750	750	A
0003-03-753	753	753	753	A
0003-03-756	756	756		



# パソ通天国

今月はいつにもましてCGがたくさん掲載できる  
はずだったんだけど、諸般の事情で2色ページに  
なっちゃったのでちょっとパワーダウン。でも、  
フリーウェアのほうはすこぶる元気だぜ。



→P138の  
「スーパー16ビットディスクの使い方」参照

## ダイジェスト・ボイス Digest Voice

毎月、MSX関連の話題で盛り  
上がっているネットのボード  
を紹介しようという、このコー  
ナー。スケジュールの都合上、  
2、3か月おくれの内容になっ

ちゃうんだけど、ネットの雰  
気だけは伝わるんじゃないかな。  
ここでネットの雰囲気をつかん  
でから入会すれば、「話が合わ  
ない」なんて失敗をすることも

ないよね。ほかにも取り上げて  
ほしいネットなどリクエストが  
あったらパソ天国にて送ってち  
ょうだい。

そうそう、来月は国内最大の

ネット「PC-VAN」を偵察し  
てみようかとひそかに画策して  
いるのだった。どんなネットワ  
ーカーがいるのか、今から楽し  
み楽しみ……。

### THE LINKS

### THE LINKS杯争奪CGコンテスト結果発表

☆去る9月1日から10日まで「T  
HE LINKS杯争奪CGコンテ  
スト」の投票が行われた。このコン  
テストはリンクス会員の内外を問  
わずCGを募集し、パソ通を使っ  
て人気投票をするというもの。

このCGコンテスト、募集期間  
が夏休みと重なっていたというこ  
ともあって、全国各地から力作が  
送られてきたようだ。なかでも、  
Mファンでもおなじみの中林雅人  
や日本製など、リンクス会員以外  
の作品が応募作品のレベルを引き  
上げているようです。

実際の投票の仕方は、リンクス  
にアクセスしてCGデータをダウ  
ンロードし、解凍した応募作品を  
自分のモニターで見て、気に入  
った作品があったら、その作品のエ  
ントリーナンバーをリンクスあて  
にメールするだけ。投票は1人1  
作品厳守なのだ。これらの会員票  
にリンクススタッフの評価を加え  
た結果、入選作品に選ばれたのが  
77ページに掲載してあるFly☆  
Duck作「PORSCHE911R」  
だ！ 自分のモニターでそのすば  
らしさを体感してくれ。



◎へんち作「夏」。準入選作品に選ばれた。ま  
るでカメラで撮ったような自然な効果がある。い  
キャラクターは某OVAに似てると……

### ◆リンクス戒重さんの総評◆

「君の熱い作品を待ってるぜっ！」  
の言葉に答えてか、今回のコンテス  
トは全体的にレベルが高く、急ぎよ  
特別賞を設けるなどのハプニングも  
あり、スタッフ一同はうれしい悲鳴  
をあげております。とくに、ほぼ梅  
磨先生のCGコンテストで名をはせ  
たFly☆Duckこと小沢氏の作品  
には、(一応)プロのドット絵師であ  
る我輩の立場を危うくさせるほどの  
ものがあります。我輩も参加してい  
ただいた諸君たちに負けぬよう、今  
後も前向きに善処したいと考えてお

るしだいでありま(おまえはどこ  
かの政治家か)。というわけで、残  
念ながら受賞されなかった諸君たち  
も次回(?)に向けて日々精進してく  
れたまえ。では、I shall r  
eturn!

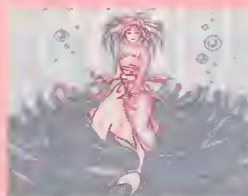
●審査結果<入選>PORSCHE  
911R(Fly☆Duck)<準入  
選>夏(へんち)<佳作>オリジナル  
少女(日本製)Funk Pop a Roll  
(中林雅人)<THE LINKS  
賞>マーメイド(佐々木達也)ボジ  
(Its)



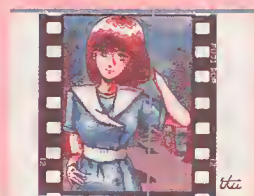
◎日本製・作オリジナル  
少女。佳作に選ばれた



◎中林雅人作「Funk  
Pop a Roll」。佳作



◎佐々木達也作「マーメ  
イド」。THE LINKS賞



◎Its作「ボジ」。THE  
LINKS賞にノミ



## ニフティサーブMSXフォーラム

## 夢見るMSX自己紹介と雑談(part-5)

☆自己紹介から耳より情報、ウワサ話、Q&Aと、あらゆる話題が飛びかう1番会議室。本来の目的は自己紹介なんだろうけど、とっつきやすいのでフリートーク化しちゃうのだ。ゲームを作ったよ/という話題から同人ソフトの定義にまで発展しちゃうパワーは何? 833/858 GFH01000 ちんやと自然画のゲームができた(長文注意)

(1) 92/08/18 07:26

コメント数: 2

どうも最近ROMばかりしていたちんやとです。実は……1年以上前から密かにいっていた野望を達成しました。(暗いなあ……笑)それは、スクリーン12を使ったゲームの作成だったのです。MSXでは作られた事無い19千色モードの(決して19千色使っているとは言わないのがミソ)アドベンチャーゲームが完成したのです。……というわけで冬のコミックマーケットにご期待ください。(この書き込みは通販の案内ではないので。だいたいコミケを知っている人ってどのくらいいるのかな?)ついでにいつも疑問に思っている事があるのですが、「同人ソフト」って市販の営利用でもいわゆるフリーウェアでもない宙ぶらりのものですね。同人ソフトを作っていて後からパソコン通信に入り、フリーウェアの概念を知り悩

んでいます。誰か「同人ソフト」を定義できる人がいましたら教えてください。(後略)

GFH01000 \* ちんやと  
836/858 MAH00443 "みらあ"  
f ^ ^ ^ ; RE: 同人ソフトの定義(^ ^)

(1) 92/08/19 01:10 833へのコメント  
コメント数: 1  
ども、"みらあ" f ^ ^ ^ ; です。  
(^ ^)

同人ソフトの定義って、私はシェアウェアの一種かな? なんて思っています。(^ ^)

シェアウェアと言っても、色々な形態があるようですが……。1. フリーソフトとして作ったもののだが、その後のサポートやバージョンアップの為に必要な器材やコンパイラ等の購入費用に当てるために登録料を徴収する。2. フリーソフトとして作り、所属するボランティア団体や施設への寄付金として登録料を徴収する。3. 苦労して作ったので、なにがしかの見返りが欲しく、それを一定の金額の登録料として徴収する。(中には、金銭でなく、そのソフトで作成したデータを見せて欲しいとか、気に入ったら地酒を送って……みたいな形の、金銭以外の物を要求する物もあり、これらも広義ではシェアウェアに含まれる。)4. 最初から販売するつもりで作り、流通をネットワーク経由でコ



◎同人誌&同人ソフトのお祭り、コミックマーケットの風景

ピーフリーの形で行って必要経費を節減しつつ、ユーザの良心に頼って料金を徴収する。

他にも色々な形態の物があるようです。

日本でシェアウェアと呼ばれるソフトウェアは、大半が1~3の様な物で、4の形の物はあまり見掛けませんね。(^^;(後略)

MAH00443  
"みらあ" f ^ ^ ^ ;

837/858 GFH01000 ちんやと  
RE: 同人ソフトの定義(^ ^)

(1) 92/08/20 00:57

836へのコメント

質問へのご返事有り難うございます。ー>みらあさん(後略)

☆ここまでいいねに答えてくれるのはパソコンならではだよ。しかも書きこんだのと同じ日だし。



## ナツメネット

-NUM- -R.DATE- -R.TIME--  
SENDER- -CONTENTS-

03419 92-08-07 19:11:00  
NAT26024 XLD展開成功/

やっと、XLDの展開に成功!!  
これでMSXで見られんCGフォ

ーマットが一つ減ったぞ。(^^)  
V ふっふっふ。 青河

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -  
SENDER- -CONTENTS-

03448 92-08-10 18:23:55  
NAT25863 おお/XLD/

わあ、ついにMSXでもXLD  
データが見れる日が来たのかあ。

あ、つい勢いで書いてしまいましたが、ここのネット初書き込みの「魔方阵」という者です。以後よろしく願います。

でも、作者が青河さんだったなんて……

いえ、実は以前に某ニフティで「MSXでXLDデータ見れないかな?」なんて質問をしたら、ある人が「今は見れないけど、MSXに移植することを前提としてソースを手に入れた人がある」なんて答えてくまして、密かに期待していたのですよ。いつもBLDを

使わせていただいて、ありがとうございます。>青河さん

と言う訳で、お礼にという訳でもないですけど、MSX版XLDのモニターをやらせてください。一応ノーマルGTを持てますので……(なぜかXLDデータも大量に持ってる)魔方阵#←しかもMSXオンリーユーザー(^ ^ ;

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -  
SENDER- -CONTENTS-

03455 92-08-11 18:35:15  
NAT26024 RES #03454

TOMSONさん、ちゃあさん

## XLDロードができた!!

XLDのテストよろしく願います。マッティーさん、IDが無くて残念/ DOS1のTokioToday/Junさん、御免ね。魔方阵#さん、どうも。(^^)ある人って、ITOさんの事かな……。うーん、口止めしたのに。(^^;( ; ひよっとして、魔方阵#さんて、MFA Nの8月号に載っていませんか?

青河

☆その後、活発にXLDのテストは繰り返されている様子。近いうちに付録ディスクで紹介できるかもね。首を長くして待ってましょ。

## XLDとは? ★

魔女さん(故人)が中心となって制作した画像フォーマット。QLDの発展上にある。写真などの取りこみ画像の圧縮率がよく、その手のデータも多いのが特徴。しかし、主流は16色のイラスト画像なのだが。



# パソ天CGギャラリー Pasoten Computer Graphic Gallery

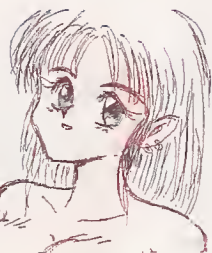
今回はナツメネットでXLDローダーのMSX版ができあがりつつあるみたいなので、XLDのCGを集めてみたのだ。ただ、悲しいかな2色ページなので色が再現できない(ウルウル)。

XLDが完成したあかつきにはCGデータを付録ディスクに収録してみせるぞ! と決意しつつ今月はカンペンして〜、と下手に出ちゃうのだった。ついでにXLD形式のデータ

がたくさんあるネットも紹介しておくので、パソ通している人はずんずんアクセスしてみよう。諸事情によりパソ通できない人はMファンに収録されるその日まで耐えるのだ。

このコーナーでは毎月CGを紹介していくのだけど、フリーウェアとしてCGを提供したいという人がいたらドシドシ送ってきてほしい。CGコンテストのように賞金とかはないけどさ。

にふてい  
FQLDI  
74-54  
3万人といは  
きねんの  
がぞう(笑)



①ゆういち作「FQLDI会員3万人突破記念に思う」フォーラムのシグオベさんが会員3万人突破の記念に描いたそう。制作時間は50分だった!



どうも  
ありがとう  
(へ)

②きわ作「偽天使」。ニフティサーブの画像関係のフォーラムでよく見かける作者の作品。ギャラリーフォーラムへ行っても会える



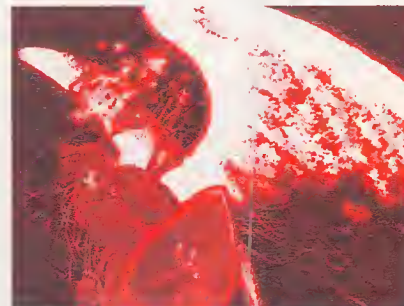
③DAMYAN作「そよ風の中...」。暑中見舞いかわりのCGだそう。下絵と完成画と制作途中の絵の3枚を使っている。けっこう成功しているんじゃない



④五月ウサギ/MAYHARE作「HEAT UP!」。これはゴールデンウィーク中に描いた作品だそう。背景に時間がかわったわりには……とは本人の弁



⑤PIYO作「海にて」。夏休みにガシガシ描いたうちの1作だそう。この作品では海に力を入れて描いたというだけあって、なかなか



⑥胡瓜作「ヴァルハラ」。作者本人はパソ通をしていず、代理の人がアップしているのだ。でも、この作者の知名度はかなり高いんだよ

## ★ニフティサーブ

ニフティサーブでXLDの画像データを手に入れるなら「QLDフォーラム」に行ってみるといい。MSXでも見られる(BLSを使って)QLDフォーマットのCGもあるので、とりあえずそっちをダウンしてみるといいかもね。そのQLDフォーラムには15ものライブラリが用意されていて、16

色画像からスクアナ取り込み画像、さらには紙芝居画像まである。ちょっとあぶない(青少年には見せられない)画像データもあったりして、そっち方面の通人(編集部でたとえるならとさきちゃん)も大満足だ。

★ニフティサーブへの問い合わせ先は☎03-5471-5806まで。

## ★PC-VAN

国内最大の規模を誇る巨大ネットPC-VANにはXLDのメッカ「QLDSIG」がある。開設日が1988年7月1日だから、もう4年くらいになる。PC-VANのシステムはSIGのなかにそれぞれ電子メールやリアルタイム会議(チャット)、ボード、ダウン&アップロードなどの機能が用意されている。SIG

のなかで、ほとんどの機能が使えるので、いちいちメインメニューへ戻らなくてもいいというのがおもしろい。ただ、Qキーでログアウトになってしまうので、なれていないと途中でログアウトしてしまい痛い目を見るのだ。PC-VANへの問い合わせ先は☎03-3454-6909まで。

## アップロードする人この指止まれ

「パソ通したことないけど、見てもらいたいCGがあるんです」という人のために代わりにアップロードしてあげようというのがこのコーナー。この原稿を書いている現在、まだ応募者はあられていないので、今ならはいり者勝ち。あ

まりたくさん送られてきても処理できないので、毎月抽選で3名ということにしているのだ。本当はMAGとかPICとかのデータ形式に変換してくれていると助かるのだけど、これは編集部で代行しよう。説明文くらいは書いてきて

くれるとうれしいのだからねえ。「ここのところに入れて描きました」とか書いてあるだけで見る人の気合もちがってくると思うぞ。アップロードするネットはニフティサーブのギャラリーフォーラム。ここのビギナー向けのデータライ

ブラリーにアップしようというのだ。感想などは誌面で紹介していくのだ。応募方法はCGの入ったディスクに80ページの応募用紙を付けて住所、氏名、電話番号など必要事項を書いて送ってほしい。待ってるよ〜。



ちっともハードなことはやってないんだけど、ハードのことを研究してみたいというのがこのコーナーの理想だ。先月号はMSXの問題点をいろいろ考察してみたので、今月はMSXの

いいところ、MSXの好きなところをアンケートしてみた。前回は大手ネットのネットワーク中心だったので、今回は草ネットの人たちに聞いてみようと思うのだ。

アンケートを実施したネットは北海道の常呂ネット、東京都のFALCON-NET、三重県のPP-NETの4局。わずか3、4日の受付期間だったにもかかわらず

ず、多くのネットワークカーに回答いただいた。質問は「MSXの好きなところを機能、精神の両面で答えてください」というものだった。MSXユーザーは何ゆえMSXにこだわる?

### MSXのどこが好き?

☆機能面で多くの人々が支持しているのがプログラミングしやすいという点、とくにBASICに関しては充実しているという意見が多い。

●ボクは使わないけど、BASICが他機種に比べて充実している。だから、入門機としても使えるし、MSX-DOSという非常によく出来たOSも装備しているので、プログラム上級者にとっても使い心地の良い機種である。(TOMSON/FALCON-NET)

●DOSにしてもBASICにしても覚えるとどんだん役に立ってくれる。例えば、MSXしか持っていない私が98ユーザーのトラブルシューターしてたり、仕事で面倒な作業や計算、伝票印字etc……なんかもMSXはもちろん会社にある他の機種でも簡単にプログラム組んで重宝してたり、すべてMSXと付き合ってたおかげです。(ishi/常呂ネット)

●小学校時代に学校に入っているMSXをいじくりまわしてプログラムを覚え、某ペーマガ等にプログラムを投稿していた時代を経て、いろいろと得たプログラム技術や

MSX特有の技を他の機種へ移って白紙にしたいくないので、MSXにこだわって使っています。そして、ホストプログラムを完成させてMSXで9600bpsをサポートしたネットを運営してます。

(ひーすけ/常呂ネット)

☆つぎに多かったのは低価格であるということ。

●価格が安価である事はもちろんとして、ワープロ、CG、ビデオ、MIDI等の機能を持つスペックの高さ。一般家庭のお父さんやお母さん達でも「あら、いいわね。これ。」と、つい買ってしまいそうな豊富な機能&価格。(98であれだけの機能を装備すると幾らになるんでしょう: ^ \_ ^)

(PU-/常呂ネット)

●どんな所が好きかと言えば、どの機種の機能にも劣らず、低価格で買える事。それに、周辺機器が手軽に買える(安いって事)。グラフィックも、今ではどの機種にも負けないくらい、綺麗です。

(KAKKO/常呂ネット)

☆そのほかにこんな意見もあった。

●「並外れた耐久性」、ホストマシンとして、STを購入したのは発

### 第2回ネットワークカーアンケートより

売直後でしたから、2年近くも24時間高温多湿の悪環境の部屋で動かしているのですが、ちゃんとして動いてますよ。

([MARIO] / MARIO-NET)

●安くて丈夫な事。今のホストマシンは中古で¥18,000位で購入したが、かれこれ2年以上24時間運営で酷使しているものの故障は全くない。

(さよんてい/PP-NET)

☆そして精神面では……。

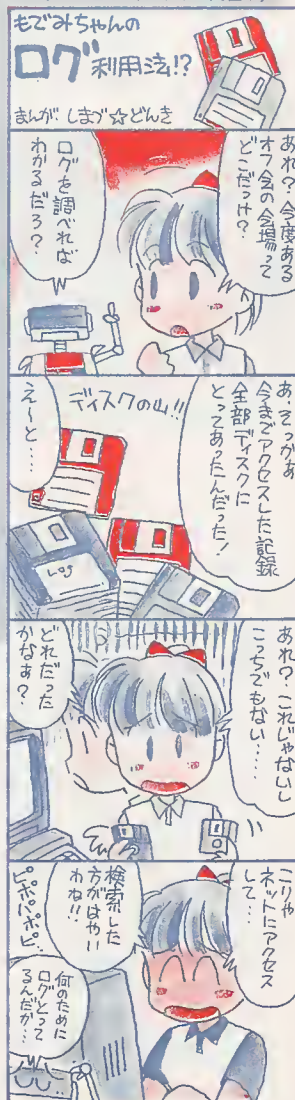
●僕にとって初めてのパソコンであり、一生大切にしていきたいと思う。うちにコレしかないから好きであるという理由もある(笑)。MSXユーザーの友達が多くて良い。パソコン通信で友達が増えた。(-dp- AZUMA/FALCON-NET)

●使用している年齢層が幅広い事。これは、ASCII-NETにアクセスして知った事なんですが、MSXを使用しているユーザーが下は小学校高学年から上は60代のお年寄り(と言ったら失礼ですけど)まで幅広く使われていて、世代に関係なく本当に親しまれているんだなあと思わせてくれました。

(マサキ PP-NET)

●凄くかわいい。ちょっと機能が貧弱な所がかわいく、それを技術で補ってあげたくなる。でも画像のCOPY命令の論理演算が他機種には負けないくらい便利だから。

(ひつとまん/PP-NET)



### 用語解説

**9600bps** 最近は大手ネットでもこの通信速度に対応したアクセスポイントが増えている。「bps」とはビット・パー・秒の略で1秒間にどのくらいの情報量を送れるかということを示している。9600bpsというスピードでパソ通するにはアクセスする側に専用のモデムが必要になることはもちろん、ホスト側もこのスピードに対応したモデムを導入していなければならない。最近になってようやく10万円以下で9600bpsモデムが買えるようになったとは

いえ、個人でホストを運営するシスオペさんにとってはけっこう痛い出費だ。だから現在でも草ネットでは2400bpsモデムや1200bpsのモデムカートリッジが活躍しているのだが、会員の人からカンパを募って9600bpsモデムを導入するケースも増えている。MSXの場合はモデムのほかに、ホストプログラムを対応させるようプログラムを改造してやらねばならない。98で〜幾らになるんでしょう。そもそも比較するレベルがちがうので、単純に試算しても仕方ない

とは思うのだが、GTの機能をPC-9801でそろえようとしたら本体も入れて、50万以上は確実にかかるだろう。とはいっても性能的に見たら大きな差があるので、安いからいいというものでもない。でも、おかげでちょっとずつその機能を楽しめるんだけどね。画像のCOPY命令の〜便利 MSXのCOPY命令には論理演算のパラメータが10種用意されている。だから、背景とキャラクターを別々に描き、重ね合わせるなどの芸当がかんたんにできるのだ。

### フリーウェアとは?★

多くの人に使うことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。最近では「パソ通=フリーウェア」という図式が定着して、フリーウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ、感想くらい書いてあげよう。



# フリーウェア・ライブラリー Freeware Library

今月はなんとってもオランダ産フリーウェアを紹介できるというのうれしい。このフリーウェアがアップされたネットでも盛り上がって、「日本のソフトハウスは精進が足りん」とか激論も飛び出していた。

もう1つはリンクスのCGコンテンツから優秀作を2点紹介する。こっちのほうはフリーウェアではないので、ネットにアップするようなことはやめてね。どちらも付録ディスクで複写・解凍できる。

## 今月のフリーウェア一覧

- デモ ANMA's AMUSEMENT DISK by ANMA
  - CG PORSCHE 911R by Fly☆Duck  
空の魔女号 by Fly☆Duck
- ANMAはナツメネットからの転載です。

## ANMA'S AMUSEMENT DISK

### 起動の仕方

A>BASIC AUTOEXEC. BAS

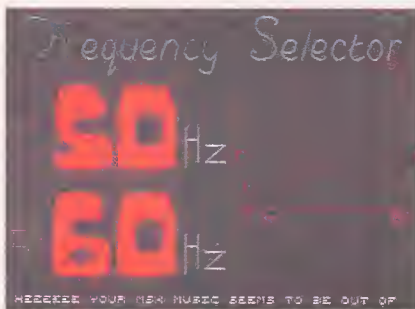
このフリーウェア、本物は全部で7つのデモが見られるゴージャスなものだ。さすがに全部は入れられなかったの、いちばんちいさそうなデモだけを収録することになった。今回、収録したのよりもっとすごいのがたくさんあったんだけど、や

むなく涙を飲んでしまった。パソコン通している人はぜひ、ダウンロードしてみよう。

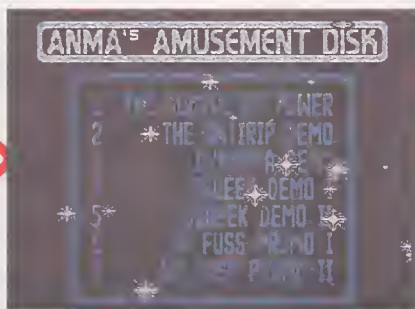
さて、起動の仕方にあるように立ちあげてみると(複写・解凍した直後は自動起動)、50Hzと60Hzを選ぶようになる。関西は50Hz、関東は60Hzと大雑把

に考えてもらっていい。よくわからない人はどちらかを選んでみて正常に表示されればOKだ。つづいて、デモの選択画面になる。ここではフルキーの3キーを押すのだ。これ以外は入っていないので、あしからず。さて、このデモを作ったAN

MAはオランダのサークルで、メンバーは2人。プログラマ兼グラフィックデザイナーのアンドレが18歳。ミュージックコンポーザー兼グラフィックデザイナーのマーティンが20歳だ。5年前から活動していて、オランダではかなり有名な存在だそう。



①起動すると50Hzと60Hzを選ぶようになる。カーソルキーの上下で選択、リターンキーで決定する



②本当は7種類のデモが選べるのだが、今回は3番しか入っていない。3キー(テンキーは除く)を押すとデモがはじまる



programma voor de gek gehouden.

③というわけで、デモの画面。画面の下でスクロールしているオランダ語を訳してみるのもおもしろいんじゃない?

## フリーウェア感想文(9月情報号)

音楽特集だった9月号の反響はいままでいちばんすごかった。FM音源ドライバーを2種も収録したせいか、ドキュメントを求める手紙が山のように来てしまったのだ。いつもは迅速に処理して、1週間後ぐらいには送っているんだけど、今回はすべて処理するのに1か月以上かかった。

もうすでに、作曲に着手した人もたくさんいるようです。「FM音楽館に投稿してもいいですか?」などと手紙のはしっこに書いてあったりした。残念ながらFM音楽館では受け付けられないので、パソコンで受け付けようかと思っている。優秀作は付録ディスクに収録して、みんなに聴いてもらうというのはどうだろう。

### ●OPLLdriver

UG8. BASはOPXPLA Y. LDがなくとも「OPLL driver」だけでも動きます。BAS I C上で「BLOAD OPLL DRV. LD」、Rと打ちこんでリターンキーを押して、「RUN UG8. BAS」と打ちこんでリターンキーを押せば9月号の100ページの写真のように起動できます。

(兵庫県/振角昌彦・?歳)

☆このほか多くの方から指摘されました。ええと、ごめんなさい。編集部が勘違いでした。以前のUG6がOPLLdriverだけでは動かなかったから勘違いしてしまいました。1曲、1曲聴いていたみなさん、ごめんなさい。

OPLLdriverはOPLLplayerが載ったときからほしかったのでとてもうれしかったです。いままでのMMLにちょっと手を加えるだけでBGMに利用できるのはとても便利で重宝しています。なんといってもボルトメントが大変いいと思います。

(新潟県/坪井昭幸・?歳)

ものすごくよいです。スラーが再現できるのがものすごくいい。「スラーができない」といってあきらめていた曲がどんなに多かったのか。困るのはドキュメントファイルの多さですね。とてもTYPEコマンドでは読み切れません。プリントアウトしてじっくり読めばいいんでしょうが紙がたりなくなりそうで……どこかで安いタイプ用紙売ってませんか。

(三重県/久藤謙一郎・14歳)

☆OPLLdriverとは関係ないで

すが、ドキュメントを読むなら以前に収録した「NT」が便利です。

### ●GoodFeeling

最近Mファン買うのやめていたんですけど(すみません、経済的な問題です)、OPLLdriverが入っていたので借金して買いました。UG6から曲がパワーアップしてよかったです。「五月の風」、「月誘う刻」あたりが個人的に好きです。

(島根県/MST・17歳)

「のんき家」、「今日も大草原の中で羊さんは元気です!」、「僕からの応援歌」は明るい感じのいい音楽だったと思う。「街路灯の灯る頃」と「月誘う刻」はそれと対照的に陰気な感じがしたがそれなりによかったと思う。

(富山県/国沢晃・16歳)

☆曲に対する感想もたくさん寄せられました。

## ドキュメントの読み方★

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名



## PORSCHE 911R & 空の魔女号

### 起動の仕方

A>BASIC AUTOEXEC. BAS①

「リンクス杯争奪CGコンテスト」の応募作品から優秀作を見ることができる。そのうち「PORSCHE 911R」のほうは入選作となってA1ーSTを射とめた、最優秀作品だ。「空の魔女号」のほうも同じ作者の手によるものだが、こちらのほうも20以降の機種の人には見て

みよう(MSX2でもSCORE EN8で表示されるけど)。自然画でここまで描く力量はみごとだったのだが、多くの人が見られるCGをということでポルシェのほうが選ばれたのだそうだ。うーん、それにしてもおそろべし小沢……もといFly☆Duck(笑)。

立ちあげると「SORCER S. GRP」と「911R. GRP」のどちらかを選ぶローダー画面になる。カーソルキーの上下左右でリターンキーを押すと表示してくれる。911R. GRPのほうポルシェのCGだ。CG表示後もいろいろな仕かけがしてあって、ポルシ

エでは0~7のキーを押すとパレットがかわるし、空の魔女号ではキーを押すたびにスクロールする。やめるときはCTRLキーとSTOPキーを押すのだ。オマケとしてフェードイン、アウトする「ばれうとしすてむ」も入っているので、ドキュメント片手に使ってみよう。



①このポルシェはSCREEN7で描かれている。とてもそうは見えないよね。たどえスキャナで取りこんだとしても(使っていないそう)この色は表現できるもんじゃない!



②SCREEN12の機能を余すところなく使用して、すばらしい作品だ。作者によるとMSX2で見るなら「BLS」を使用したほうがきれいに表示してくれるそうだ

### ●MGS

ビックリしたなー、もう。ほんにまあ驚いたねや。MSXでX68KのMDXSが再現されるとは思ってもみませんでした。X68Kをうらめしうに見てたのですが、これで安心です。毎回フリーウェアには驚かされっぱなしで、通信をはじめたいとも思っているのですが、そこは電話代が……。で、いつかやりたいのでそれまでMSXにはがんばってほしいものです。でも大丈夫みたいですね、この様子だと。他のマシンのソフトのラインアップを見ていつもさびしくなる今日この頃ですが、本当にこういうのを見ると心強いです。これからビックリするものを作ってください。将来的にはMIDIとPCMも対応するとスゴイが、さすがに処理が……と思う。でもこれがかつてのMSX-AUDIOに対

応していればまさに究極ともいえただろうと思います。上を見ればキリがないのですが、あまりに中途半端なMSX、もうすこしこういった人たちのことを考えたものを作ってほしいところでですね。ネットのみなきまがんばってください。

(高知県/へんち・?歳)

LFOやボルタメントなどの機能がとても使いやすいです。ソフトエンベロープなんかOPLLdriverより便利なんじゃないかな(FM音源にも使えるのはスゴイ)。しかし、やっぱり残念なのはテンポずれです。ずれないように@Tコマンドを使うと特定のスピードしか使えないし(@T14400でT120のL4と@T18000でT150のL4は同じ30カウント)、ためにOPLLdriverを使ってみたら大丈夫だった……ぜひ改良してください。

(東京都/朝倉裕昭・?歳)

BGVとして流しておけるかつこいいグラフィックだね。ところでDOS上で「COPY CON MGSEL. CNF」と打ちこんでリターンキーを押し、「SS:01」と打ち込んでCTRLキーとZキーを押すという手順でコンフィグレーションファイルを作ったのですが、実行すると暴走してしまいます。MGSEL. CNFを書き換えたものしかコンフィグレーションファイルにはなれないのですか?

(佐賀県/岡田裕介・?歳)

☆この指定だと「SCCカートリッジのスロットを1に固定する」となるので、スロット1にSCCカートリッジ以外のものが入っていると暴走するようです。もう1つの可能性はMGSEL.CNFが書き換わっていないことがあげられます。TYPEコマンドで確認してみて。そもそもパラメータがすくない気もする

けど……。

SCC音源の使えるカートリッジとはどんなものか教えてください(SDスナッチャーのカートリッジでも使うの?)。音源つんでるカートリッジをスロットに差ししてもそのゲームがはじまっちゃうし、MGSELしたあと無理に差しただけ(今考えると大バクチだったと思う)、だめだった。

(沖縄県/内間直哉・?歳)

☆SCCカートリッジとはキミも書いているように、「スナッチャー」、『SDスナッチャー』についていた音源カートリッジのこと。編集部ではこれら以外のものは奨励していないのだ。だけど、ドキュメントを読んでも、何やら大バクチなやり方が書いてあるみたい。ただし、作者、編集部ともども壊れても責任は持たないの自分の責任においてやってくれ。

### ドキュメント郵送サービス★

漢字ROMのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(11月8日)までバソ天「11月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにバソ天の感想なんか書いてくれるとうれしい。



い。まして、おろそかにすれば発売後に大変な問題になる。ゲーム制作において、デバッグはいちばん大変で大事な作業だ。

## 78





ゲーム名 足軽ちゃんを捜せ ver. 1.2  
開発者 足軽ちゃん

デバッグ用シート No. 1  
1/1/15

項目	内容	担当者	日付
1	ゲーム起動時、メニューが表示されない。	足軽ちゃん	1/1/15
2	ゲーム進行中、敵の攻撃が効かない。	足軽ちゃん	1/1/15
3	ゲーム終了時、セーブデータが保存されない。	足軽ちゃん	1/1/15
4	ゲーム中、特定のアイテムが入手できない。	足軽ちゃん	1/1/15
5	ゲーム中、特定の敵が倒れない。	足軽ちゃん	1/1/15
6	ゲーム中、特定の場所に行けない。	足軽ちゃん	1/1/15
7	ゲーム中、特定のイベントが発生しない。	足軽ちゃん	1/1/15
8	ゲーム中、特定の音楽が再生されない。	足軽ちゃん	1/1/15
9	ゲーム中、特定のグラフィックが表示されない。	足軽ちゃん	1/1/15
10	ゲーム中、特定のテキストが表示されない。	足軽ちゃん	1/1/15

わえて、それまでに行ってきたデバッグ作業が完成するまで限りなく続けられるのだ。

えてして、そのゲームの制作スタッフというのは、どんなに注意深くチェックしても、見落としというのがあるものだ。それは制作者たるゆえんか、性格の癖なのか、とにかく何でもこんなものを見落とししていたというたぐいのくだらないバグがポロポロ発見される。

そして、ゲームは徐々に完成に近づいていく。だが、完成に近づくにつれ、バランスに対して意見が分かち始める。ここが大事な点なのだ。

十人十色というように、同じ人間はいない。ゲームの遊び方も、それから受ける感情ももちろん違う。自分がちょうどいいバランスだと思っても、他人から見るとむずかし過ぎたり、やさしかったりする。マップに関しても、見やすいとか見にくいとか意見が分かれる。

こうなると、どれがよいとか悪いというものではない。完全に、好みの問題になってくる。だから、最終判断が非常にむずかしいわけ。昔は、僕の感じたことや思ったことを押しとおせばそれで決まっただけで、今はそうもいかない。自分がよいと思うよりも、他人がどう思ってくれるかのほうが大事だ。

そういう意味で、最終的なバランスは、制作チームのメンバーの意見よりも、制作に携わっていないデバッガーの意見を尊重するようにしている。そのほうが、より一般ユーザーの意見に近いと思うしね。

やっぱり、制作者っていうのは、裏の内部データを知っているわけだから、どうしてもむずかしくなりがちなのだ。

そして、やっと1本のゲームが完成する。

### デバッグ用紙の必要性

最後に、デバッグを行うときに、我々が使用している用紙を紹介しよう。

まず、左側が去年まで使用していたデバッグ用シート。これは、去年PC-9801シリーズ用に発売した「パンドラボックス」というソフトの中の一冊「足軽ちゃんを捜せ」のときに使用したものだ。

このゲームは3日足らずで仕上げたかんたんパズル・ゲームだったのだが、それでも制作者以外人間がデバッグを行うと、このような疑問や不満を抱く。制作者ならば、別に大したことないと見落とす点が、いろいろとあげられている。わかるかな。

さて、今年になってデバッグ用シートが改良された。それが右の用紙だ。変更点に注目して

ゲーム名 新・AM ver. 1.2  
開発者 飯島健児

デバッグ用シート No. 6  
1/1/15

項目	内容	担当者	日付
1	ゲーム起動時、メニューが表示されない。	飯島健児	1/1/15
2	ゲーム進行中、敵の攻撃が効かない。	飯島健児	1/1/15
3	ゲーム終了時、セーブデータが保存されない。	飯島健児	1/1/15
4	ゲーム中、特定のアイテムが入手できない。	飯島健児	1/1/15
5	ゲーム中、特定の敵が倒れない。	飯島健児	1/1/15
6	ゲーム中、特定の場所に行けない。	飯島健児	1/1/15
7	ゲーム中、特定のイベントが発生しない。	飯島健児	1/1/15
8	ゲーム中、特定の音楽が再生されない。	飯島健児	1/1/15
9	ゲーム中、特定のグラフィックが表示されない。	飯島健児	1/1/15
10	ゲーム中、特定のテキストが表示されない。	飯島健児	1/1/15

ほしい。ゲーム規模が大きくなればなるほど、バグは増える。さらに、あらゆる箇所でバグが発生するため、一見しただけではなかなかわからない。そこで、バグの種類と発生箇所を示す記号を記入できるようにした。

また、文章だけでは伝えにくいバグもある。特にマップ系のバグは、絵のほうがわかりやすい。そのため、図解で表記するスペースが増えた。

右側のデバッグ用シートは、飯島が書いたものだが、新作のRPGに関するものなので、まだ未定の部分がいっぱいだ。だから、内容に関しては詳しくは書けないし、タイトルもプロジェクト・ネームのままだ。また社内内で、基本的には他人に見せるものではないため、字も汚いし、グチャグチャだ。いいわけさせてもらったが、まあ、こんなもんだ。

だいたいまる1日デバッグを行うと、1人でこの紙10~20枚

は埋めるな。それでもって5人がデバッグを行うと、軽く70枚くらいにはなる。もちろんそのなかには、とても直せないものや、バグとは呼べないもの、たんなる個人の意見から、ダブっているものまで、さまざまだ。

制作チームは、毎晩規定の時刻に集められたデバッグ用紙と格闘し、夜中に一気に直す。そして、次の日の朝方、デバッガーたちはチェックされたデバッグ用紙をもとに、修正された新バージョンをプレイし、自分の発見したバグのチェックと新たなバグ出しに励むのだ。このデバッグの日々が、とても大切なのだ。

現在、パンドラボックスでは、さらに新しいデバッグ用シートを作成中である。やればやるほど、デバッグ用紙にもバグは発見され、改良されていく。

ソフトハウスとは、何事もバグ取りによって、進化していくものなのだ。

## 次回の お 題

今回は、久しぶりにユーザーの企画書を紹介しよう。紹介するといっても、今回は実際にゲーム化しようとした場合、どんな問題点が発生するかを中心に紹介していきたいと思う。ゲームを作ると一言でいっても、絵を描く人、音楽をつける人、プログラムをする人、とたくさんの方が行う。だからこそ、いろいろな問題が生じる。そのへんをみんなと考えていこうと思う。というわけで、また来月。



〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受け付けている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月前えにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は①-②			①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門 ③ぬりえ部門) ④その他( )		
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>					
作品名	[使用機種名] [ファイル名]					
氏名	フリガナ		ペンネーム	( )歳 男・女		
				*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。		
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ 都道府県					
☎	-		投稿日	1992年 月 日		
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ はい [雑誌名 年 月頃] いいえ					
	②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか？ はい・いいえ					
	③(全員の方に) この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。					
	はい [雑誌名 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]					
	いいえ					
	④(FM音楽館に投稿の方のみ) 作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 [作曲者] [歌手・演奏者]					
	⑤(CGに投稿の方のみ) 使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。 [ツール名] [SCREEN] [ロードの方法]					
作品コメント						

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。



MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受け付けている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたまを楽しみながら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

## ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラムによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

### ★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

#### (a) 1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

#### (b) 一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、F/P部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

#### (c) CD部門

BASICリストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能なすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画とすることもありうる。

(a)、(b)、(c)のいずれも、規定(後述)の

応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

### ★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など)

### ★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」

「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

### ★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円～5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

### ★2つの賞

#### ●第4回ちえ熱賞(新人賞)

1993年1月号～3月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。

#### ●第2回T・I賞(作品賞)

1992年10月号～1993年3月号に収録される作品のなかから1つを選び、その作者にT・I賞(賞金5万円)を授与。

## F M 音 楽 館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

### ★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」・「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

### ★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

## ほぼ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居、イラスト、ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほしい。どの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のCGツールでも、本体に付属しているCGツールを使ってもいい。

### ●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

### ●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

### ●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。

複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

### ★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」・「二ツ折厳禁」・「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

## A V フ ォ ー ラ ム

エスプリのさいたまオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

### ●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

### ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

### ★規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

### ②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

### ★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

### ★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンテレカ、5回で希望のソフト(ただし価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

## ゲ ー ム 制 作 講 座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

### ★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

### ★採用

現在とはくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

## ス ー パ ー 付 録 デ ィ ス ク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品

・いろんなことが便利になるツール

・MIDI演奏用データ

・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募

用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの閲覧)などの資料も忘れずに。

### ★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」・「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

### ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。



## 7月期整理分(10月情報号採用者対象者分より)

### ファンダム

●北海道  
マウスアタック/今村秀樹  
ESCAPE MAN/小倉和秀  
OUNGEDN QUEST/吉岡孝二  
NEO/横井健二

●青森県  
AIR-MISSION/成田邦彰  
SPRITE/田嶋孝裕

●宮城県  
振子/内海哲史  
オセロ/今野義弘  
ARROW SDCOR/菅原純  
●栃木県  
Dark Dungeon/赤平純一  
●埼玉県  
ZEATH/沢田広正  
EOTコース/横堀君夫  
●千葉県  
リトルシスター/藤井秋雄  
ドレミファ7/藤田茂幸  
双龍戦 他①/小曾根正男  
SILVER STAR/坂城恵  
記憶力ゲーム/伊藤隆明

●東京都  
匠/山本孝久  
「Suファミに負けないぞ」第一回/山本孝久  
ムービースペースシューティング〜鶴岡大志  
番倉庫/澤山隆司  
DELIVIDUS/東郷生志  
ARMEO PLANETS/堀留英明  
PUTGET/高田正史  
BATTLE-III/四辻孝文  
●神奈川県  
MOUSE GUN 他③/當銘直告  
波動美剣装束/大辻大  
●長野県  
NUCLEUS/木内靖  
●新潟県  
ファンクションキーの設定プログラム 他②/鈴木洋隆  
ラリーたっさゆう/林英志  
BLASTER/鈴木幹也  
●石川県  
AVOID/村本勝俊  
レーザーをよけるゲーム/中山景太  
●岐阜県  
上も下も/中島聡  
2DOUBLE/佐々木学  
type-0 他②/田中哲司  
Dynamite-it/塚原修  
BOMB! BOMB! BOMB!/中島聡  
●静岡県  
IVY/石井基樹  
●愛知県  
FLY!! 他②/堀垣忠  
●三重県  
右脳/宮川孝  
SKY 他①/小林由幸  
●大阪府  
たこあげえむ/芝田雅樹  
ESCAPER 他①/藤田幸弘  
キャトルミューティレーション/早田昌生  
PUSH&PUSH/芝田雅樹  
●兵庫県  
Master mind/長谷川誠  
REAL VOLLEY/狩積健士  
NUMBERANCE(ナンバンス)/加門太郎  
BAL/野村宣邦  
●岡山県  
ファンダムGAMES Loader Vo.2/上東澄宏  
とべとべににげん 他①/矢谷泰之  
食え!!/堀敏己  
●広島県  
トレーサーVer.1.0/吉岡敏明  
電話帳/兼兼博明  
●福岡県  
マウサー2 他①/大塚裕一  
宝さがし/吉岡茂雄  
●鹿児島県  
月&星/出口光国  
P-OEFFENDER 他①/川添隆志  
MEAN PANEL・改/諸留慎一  
(整理日 7月10日)

### AVフォーラム

●青森県  
スポットライト 他①/秋田達  
目まぐるしく変わりゆく社会情勢/中崎孝司

●宮城県  
近所の家によくやったこと 他①/西村猛  
せつち 他①/山本哲也  
ハッカーサンショウ/佐藤大三郎  
ヘッドライトがやってくる 他①/井上裕太  
/小野寺健一

●山形県  
マワルカオ/岩浪弘  
ここではいけません/小田幸市郎

●福島県  
WoWoWのCM/佐藤雅哉

●千葉県  
縦スクロール&〜/鈴木道隆  
あ/ 他②/伊藤隆明  
●東京都  
RAIO 他②/四辻孝文  
●神奈川県  
夏の夜/百々直樹  
幽霊トンネル/渡辺慎一  
I / I / 桑原新悟  
おどろ板 他②/黒川研  
眼前の蚊/岡野俊介

●新潟県  
町/中村英雄  
●富山県  
モグラ/青島達也

●石川県  
MAHJONG/浦川貴博

●岐阜県  
稲刈り機 他②/井添慎太郎

●静岡県  
永ようじ/鈴木道喜

●愛知県  
大魔王 他①/佐原史哲  
ご近所のベッ/吉田真哉

●京都府  
放逐終了/北村茂勝

●大阪府  
音痴な信号/平谷剛志  
WARP VOYAGE 他②/富士田智久

●兵庫県  
電車/長谷川誠  
核の恐怖/松丸武

M31(アンドロメダ星雲) 他①/依文展

●岡山県  
雨の晩餐会/矢谷泰之

●高知県  
ブランコ/岡林大

●福岡県  
月 他④/吉岡茂雄  
時代/宮原研次

●大分県  
くも 他①/野島智司

●鹿児島県  
ドライブ/川添隆志  
(整理日 7月20日)

### FM音楽館

●北海道  
ドルアーガの塔 他⑤/平野正和

●宮城県  
CANVAS 他①/庄子裕行  
店内BGMによくある音楽その1/西村猛

●秋田県  
日本陸軍/江口倫樹  
ラビリンランナー/TheWorldDfLabyrinth/高瀬裕司

●茨城県  
ソサリアン消えた王様の杖・ダンジョン 他④/本島孝子  
Crystal #1 他②/照沼康全

●栃木県  
ソサリアン「ダブルデビルズ」 他①/新井隆之

●群馬県  
Hideous Zone/石橋凌  
ドラゴンクエストIII「Flying In The Sky」/吉田聡

●埼玉県  
あの丘をこえて/中村覚

●千葉県  
また、会いにきて… 他②/中原智博

●東京都  
ソサリアン「Beautiful Day」/大内大輔  
A Sonic Flood/榎本貴史  
ドビー〜巡り〜お父さんも、お願い〜/木橋彼方  
ドラゴンスレイヤー「オープニング」/武内賢行

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は10月情報号のために7月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしております。また、整理日とあるのは実際に選考のためにした日です。

#1090 Thousand Dreams MSX version/池田勇

●神奈川県  
WALKMAN 他①/村上公一  
WHIZだもんね♡「オープニング」 他③/西内澄人  
哀愁の愛賀サザエ16/小川保治

●東京都  
FACTORY 他②/桑原新悟  
パロディウスだ/ナイト・オブ・ザ・リビングデッド/指田博史

●石川県  
SURPRISE ATTACK 他①/村本守

●福井県  
ドライブス「ボスシーン7」 他②/谷口洋一

●岐阜県  
イースII「TERMINATION」/宮田知和  
ダイナミック侍/中原智

●静岡県  
イースIII「翼を持った少年」/山口操史

●愛知県  
ODM 他①/石井基樹  
ストリートファイターII「対Ken」 他②/福持順一

●京都府  
君が代/岡本和也

●大阪府  
ワルキューレの冒険「MAIN THEME」/竹下光広

●兵庫県  
Passing passion 他②/福井英晃

●東京都  
ストリートファイターII「対BALROG」 他③/多田聡

●奈良県  
ICE/横井哲哉

●広島県  
Masquerade/出口智秀

●高知県  
妙 他②/岡林大

●福岡県  
Or.スランプアラレちゃん「ワイワイワールド」 他②/尾崎誠

●熊本県  
グリーンスリーブス 他③/杉谷邦明

●宮崎県  
ツインビー 他③/小野光宏  
(整理日 7月20日)

### ほほ梅磨のCGコンテスト

☆イラスト部門

●北海道  
英雄子備軍/中野浩司

●青森県  
ANGEL KNIGHTS/佐々木達也

●宮城県  
獣神ライガー決闘- 他①/高橋亮

●福島県  
ハルダールフォルクの家/稲川千鶴

●茨城県  
ナルス〜アルスラン戦記より〜/千葉裕治

●群馬県  
A FACE/柄沢和明

●埼玉県  
なべおとこ/今井智規

●千葉県  
無題/吉田光男

●東京都  
森の守り神/初見一雄

●東京都  
はくあきの海/佐藤幸一

●東京都  
おいしいよ! 他①/小峰祥行

●東京都  
オベロン 他①/高橋正人

●東京都  
戦いの序曲 他①/宮入門

●東京都  
ニイガタシティ・オブ・ザ・ナイト/小柳雅隆

●東京都  
STEP STEP STEP/青木昭

●神奈川県  
おはよう/渡辺効一

●神奈川県  
SEAN CONNERY/川久保孝盛

●山梨県  
ポートレイト・マンレイ/中林雅人

●長野県  
待ち合わせ/竹内理

●新潟県  
TDTAL RECALL 他①/川田剛生

●新潟県  
Welcome to I-NA-KA/佐藤豪

●富山県  
ジェレミイとわたし/宮本哲也

●富山県  
L'esoir de paris「パリの夜」/宮本卓也

●福井県  
WOLF 他②/八神真二

●岐阜県  
ハンソ/門辰昭

●静岡県  
何処迄? 他②/和出伸一

●愛知県  
GODO MORNING! Mr.宮城/佐原史哲

●京都府  
おやじくん 他②/吉岡大志  
月の夜の出逢い 他②/嶋田拓司  
PASTEL-LDVER/近藤壮一

●大阪府  
おーい、いせの、野球いこうぜ! /伊藤淳夫

●兵庫県  
今のオメの忘れ物/井上なみ

●高知県  
鳥を売りに行くオヤジ/岡林大

●福岡県  
17の別れ/大倉誠  
☆紙芝居部門

●北海道  
のびーるてふくろ/吉川寿

●埼玉県  
ぼうれい/迫繁久

●新潟県  
邪心のつむぎ/伊部正彦

●新潟県  
☆ぬりえ部門

●北海道  
BATTLE4/山本忠隆

●茨城県  
ぬりえ/坪井敬明

●埼玉県  
ナン/吉田光男

●千葉県  
MA-TA-TA-KI/佐藤佳之

●千葉県  
規定部門 お題はぬりえ/小浜研一

●神奈川県  
剣士の家庭教師/吉田直子

●大阪府  
NURIT/渡辺効一

●大阪府  
ぬりえ/北野美栄子

●兵庫県  
ぬりえ①/鳴瀬博美  
(整理日 7月20日)

### ゲーム制作講座

●北海道  
一瞬の夢 他①/近藤久美

●茨城県  
ウェスタン・ヒーロー/堀越怜史

●兵庫県  
Weather Legend/石井順治  
(整理日 7月15日)

### スーパー付録ディスク

☆ツール

●埼玉県  
インターレース修正ツール 他①/田中英二

☆「MSXView」のPagebook

●愛知県  
くまのベネディクト/矢野克郎  
(整理日 7月15日)

以上286作品



# アメリカ式ヨ～ガ 伸長法講座



科学的ヨ～ガ  
が成長ホル  
モンを  
活発化!!

世界初の  
ビデオ付き  
教材で最後まで  
親切指導!!

栄養面や精神  
面も総合指導!!

アメリカの最先端科学と  
ヨ～ガ効果が合体!驚きの  
DNAシステムがキミの  
身長を短期間に伸ばす!

○案内書は秘密厳  
守でキミだけに分  
るよう送ります。



郵便はがき

料金受取人払

### 杉並局承認

137

差出有効期間  
平成6年2月  
26日まで

切手はいりません

$$\boxed{1} \boxed{6} \boxed{6} - \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}}$$

(受取人)

東京都杉並局私書箱第36号

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本ヘルスアカデミー

## アメリカ式ヨ～ガ

# 伸長法講座

K 298

このハガキを今すぐポストへ!!

案内書無料進呈ハガキ

グ  
ン

グン

グ

案内書無料急送!!

氏名	フリガナ	
住所	〒 都道府県	
TEL	年令	



危険な器具や薬は一切使わない  
効果抜群のDNAシステム!

# 伸びる伸びる アメリカ式ヨーガ 伸長法講座

## ヨーガ効果とアメリカ科学の勝利!!

「チビとカラカワレル」「カッコ悪いからとフラれてしまった」「友達とならぶとヒケメを感じる…」など。背が低いばかりに損したことはありませんか?『あと少しでも背が高くなりたい!!』そう思うのは当然のこと。でも安心してください。世界初のビデオ付教材を使用した、インドヨーガとアメリカの最先端の人体科学を合体させた「アメリカ式ヨーガ伸長法」がキミの身長を、短期間に伸ばしていきます。

## 身長は遺伝とは関係ありません!

「でも両親とも背が低いからなあ」と、アキラメてはいけません。身長は遺伝では決まらないのです。カンジンなのは、いかに背を伸ばすホルモン（成長ホルモン）を活性化させ、足の骨（骨端軟骨）を伸ばすかです。そのことを、分かりやすいビデオとテキストで、1日20分1カ月のトレーニングで効果的にムリなく実現できるのが「アメリカ式ヨーガ伸長法」です。日本とアメリカで37万人の成功者を生み出してきたこの講座の信じられない程伸びる効果を体験してください。

## 各専門分野の権威が最後まで指導します!



ヘンリー・  
ブライトマン  
医学博士

ワシントン州立大学医学部卒。医学博士。ヨーガの効果を実験的に引き出し、37万人の身長を伸ばした全米伸長センター所長を務め、全米で当プログラムを展開。ソード賞を受賞する。

●上田隆三先生 骨格研究のエキスパート。柔整師。東京で診療室を運営し長年の経験からなるワザは評判が高い。●古川咲子先生、総合ヨーガ研修会主宰。インド各地、スリランカ、アメリカで活躍する日本ヨーガ界の第一人者。●飯塚律子先生 ヘルスフーズ研究所を主宰。理想的な食生活を研究する、栄養学の権威。

## 「やった～こんなに伸びた。」全国会員の伸長の感激!



上野 卓  
浦和市16歳

朝礼の時にはいつも前の方。いつか伸びるとノンビリしていたら中2で伸びが止まってしまいました。当講座で12cm伸び友達を見おろせます。



若松 幸裕  
橋本市21歳

20歳を過ぎていましたが、友達から何かとバカにされるのがイヤで思い切って始めました。半年で5.6cm。前より積極的になったように思います。



竹中 貴恵  
金沢市18歳

あと3cmでいいからと思い始めました。結果は6.2cm。今までふりむいてもくれなかった男子がやたら話かけてくるのはきつと…。

○おいそぎの方はお電話で!!

**☎03(3318)6111**

受付/朝9時30分～夜9時(年中無休)

**日本ヘルスアカデミー**

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

**案内書無料急送!!**

今すぐとじ込みハガキを  
ポストへ!!

身長は今より  
10cm以上  
グーッと伸びる!

目標

180cm

案内書  
無料急送!!

世界初!  
ビデオ付き!!  
分かりやすい

日米で成功者続出!  
驚きの伸長効果!!

●無料案内書は、秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。



みんなのアコカレ  
高身長

1日20分、1カ月のトレーニングでキミも「うなる」



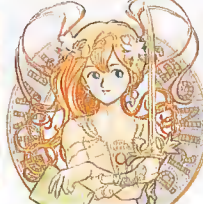
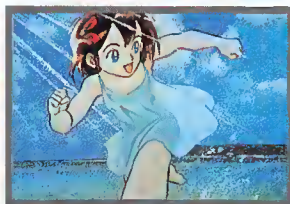
「血中ダーマ―濃度」高いです。

# シミュレーションゲーム プリンセスメーカー

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN CORP

女の子が話す! 話題の子育てゲーム

■声の出演: 横山智佐■



あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、充分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。  
ゆたかな未来、そして夢の実現。史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

MSX2、2+, MSX turbo R ¥14,800(税別)

●漢字ROM不要版は通信販売にて承っています。●

# シミュレーションゲーム CAMPAIGN VERSION 大戦略II

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1991 MICRO CABIN CORP

超ハイテック兵器続々の本格派SLG!



- 空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場。■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場。
- ほぼ全ての航空機が武器交換可能。■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入。
- 新ユニット登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。■ゲーム開始前に3ヶ国で同盟関係の設定可能。

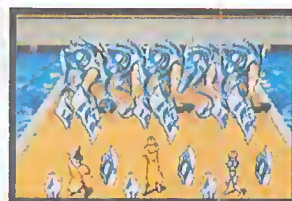
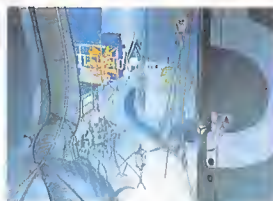
MSX2、2+, MSX turbo R ¥8,800(税別)

■グラフィック監修: 末永仁志■

# サイバーパンク・超伝奇RPG ILLUSION CITY 幻影都市

©1991 MICRO CABIN CORP.

近未来超伝奇サイバーパンクRPG!



- 8等身キャラクタ採用。■キャラクタ演出大革命。
- VRシステムVer.2.5搭載。■MIDI対応。■ジョイパッド&マウスオペレーション可能。

PC-98VM、UVシリーズ EPSON PCシリーズ

PC88VA対応 MIDI対応

MSX turbo R専用 MIDI対応 各¥9,800(税別)

- ◆株式会社ポリスター DATAMレーベル「幻影都市」CD全曲集◆
- 好評発売中/ ¥2,400(税別) PSCX1043

株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL. 0593(51)6482  
最新ソフト インフォメーションダイヤル/ ☎0593(53)3611





# THE TOWER OF CABIN

～キャビンパニック～

© 1992 MICRO CABIN CORP.

このゲームはノンフィクションであり、登場する人物、建物などは実在します。

×××駅より歩くこと8分、ゲームソフトハウス「THE TOWER(?) OF CABIN」に到着、  
あなたは来客として迎えられ、CABINの中を疑似体験するのだ！  
なんと、メッタに見る機会のないゲームソフトハウスに潜入！  
そこから飛び出す超豪快短編ゲームの数々！  
キャビンファンなら楽しさ2倍！  
知らない人には新発見のおもしろさぞ！

マルチメディア・  
パロディソフト！

## ●収録ゲーム

“真 GOGOピクシー”

“Xak番外編 くるせいだあ”

“恋のライバル宣言”

“キャビンヒストリー”

“燃えろ！ぶっちぎりカーレース”

MUSIC“GMやろうぜ！”

人工無脳“おしゃべりフレイちゃん”

“惑星レクス公認 バネッタ教習所”など(98版のみ)

人気キャラ大集合!!

11/6新発売  
PC-9801シリーズ  
MSX2以降  
12月発売予定!!  
各¥5,800(税別)  
DISK3枚組





すべてのCG作家におくります

Tokuma  
intermedia  
Mook

MSX2 (VRAM128K)

MSX2+

MSX R

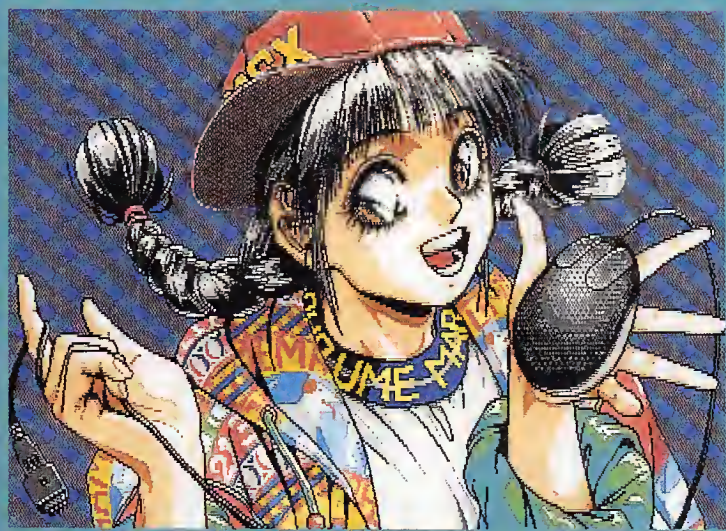
用CG入門書

MSXはアスキーの登録商標

ほ ほ 梅 磨 の

# CG

描 き 方 入 門



監修: ほほ梅磨

協力: ビッツ

編・著: MSX・FAN編集部

a first book for beginners on CG

HITOSHI SUENAGA (MICRO CABIN)

AKIHIRO KIMURA (RIGHT STUFF)

TETSUO KISHI (BIT<sup>2</sup>)

DONKY SHIMAZ (CARTOONIST)



CGの描き方を目に見える  
CGガイドディスク  
付き!!

CGを描くためのテクニックをわかりやすく解説した初めての本です。初心者からプロ級の人までCGを描くときはかならず本書を手元に置きたくなるでしょう。付録のディスクでは梅磨描きおこしの最新作をはじめとして37枚ものCGが見られます。

トクマ・インターメディア・ムック

B5判 102ページ

定価 2,400円

発売 徳間書店

2DDディスク付き!





## DRAGON DISKはチューリップの香り!?

先月号のFAN CLIPでも紹介したオランダの「MSX-Engine」(略称MEM)。MEM自体はオランダ語で書かれているのでよくわからないが、同時にしている「DRAGON DISK」というディスクマガジンは英語で書かれているので、なんとかわかる。

今回は、このDRAGON DISKの#8(ルークが来日したときにももらった)を紹介。

起動すると、いきなりデーンとでてくる、にせカーバンクルにおどろかされる。カーバンクルは、むこうでは大人気で、ル

ークも手紙の追伸に「カルバンクルによろしく!」と書いてくるほどのだ(ちなみにルークたちはMファンをコンパイルだと思っていたそうだ)。

## Ongaku-kan



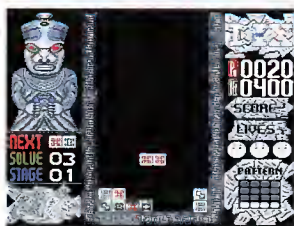
日本人からの投稿だそうだが、「侍ディスク」とは一体……。『Sinai otoko』、『I LIKE COOKIE』などというタイトルもあやしい。ボール・モーリアの曲やGMもある



◎これが用紙だ、書き間違いは許されない



◎上がタイトル画面。右は本物のカーバンクル。わざとデッサンをくずしたときかと思えないカーバンクルもどきに異国の文化を感じる



◎デトリスタイプのゲームで、おなじ模様のブロックを右下に指定された形に積むと消える

## Nosh



◎こちらは金髪少年が主人公のバックマン+ドルアーガのようなゲーム。アイテムを使って敵をたおすことができる

## Turtle Mania



◎「タートルマニア」はあの吉田工務店製らしい。圧縮ファイルで収録されている



◎横スクロールのボーナスステージ。おねちゃんの水着をふきとばせ!?

## Art Gallery



◎独創的なセンスが楽しいCG作品。MファンのCGコンテストとは傾向がらう

## おさだのオランダ取材顛末記

8月某日 夏ももうおわりなのに殺人的に暑い。そこへ、突然バツ天担当のFにオランダのANMAというサークルのフリーウェアを付録ディスクに入れたから承諾をとくこといわれた。さっそくオランダに国際電話をかけると、男の声が出てきた。

—Are you ANMA?

Yes.

—This is MSX・FAN editorial department, Japan, you know?

Oh, MSX・FAN!

—Yes, yes. (ブチッ)おや?

こちらがMファンだとわかったとたん電話が切れてしまった。もしかしたらMファンが嫌いなのか……。しかも、何度かけなおしても話し中なのだ。1時間後にやっと電話が通じ、けっきょく、くわしい内容をファクスで送ることになった。

3日後、返事のファクスが来た!

「You may use it(使ってかまわないよ)」とのこと。ばんざーい。なんとか国際化担当としての使命は達成された。

ゲームのデモも多く、ルークはそれを日本でも売るにはどうすればいいのか、と北根編集長に相談し、北根編集長も親身に答えてあげていた。そのうち、オランダ製ゲームが新作情報に飛びこんでくるかも。(おさだ)

## DRAGON DISKを買ってちょっと国際人♥

DRAGON DISKを手に入れたいキミに、入手方法をお教えしよう。まず、郵便局にいて国際郵便為替を申しこむ。これは、小さな郵便局ではとりあつかっておらず、集配局とよばれる大きな郵便局でないとダメ。記入方法は、受取人の氏名: MSX-Engine

町名及び番地: Wildenburgstraat 74 名あて地: 3833 HH Leusden-Centrum

名あて国: The Netherlands

と、それぞれに記入する。次に差出人の住所氏名のところにキミの住所と名前をローマ字で書く。通信欄には「Please send me DRAGON-DISK # 8~#13」

と書けば、8号から13号までのDRAGON-DISKを予約したことになる。送金目的は、「コンピュータソフトウェア通信販売の購入代金」。

6号分で計42ギルダー(Gld、またはHf1)で、送金手数料(1000円)をふくめて日本円で4500円くらい、これはレートによって毎日

かわるので正確なところは郵便局でよくしかなない。以上で手続きは終わり。編集長のルークによれば、「Within 2 months」(2か月以内)に最初のディスクが送られ、以後、

できしだい送られてくるそうだ。





地、水、火、風が万物の根源なら、ソフトの根源はキーボードだ。昔、わしらはまだ若いころ、ファンタムの作品もAVフォーラムの作品もキーボードから1字1字入力されたものじゃった。

パソコンはどんどんアナログでファジーでビジュアルでダイレクトになってきた。

入力装置といえ、かつてはデジタルばかりだったが、現在は、勢力を拡大しつつあるマウスがアナログ的な入力を普及させてしまった。そして、ファイルの存在や性質が絵(アイコン)

で表され、その絵に対してボタンを押したりカードをめくったりするような感覚で操作するものが主流になりつつある。

ルイス・フロイスではないが、きくところによれば、最近では画面に対して直接働きかけるパソコン用ペン(ライトペンではない)が脚光を浴びているとか。

赤ちゃんが生まれて2本足で立ち上がるまでくらの近い将来、そのペンだけを備えたポケットコンピュータが本気で流行しているかもしれない。

すると、キーボードも、いずれは蒸気機関車や八取紙やロバのパン屋や蚊帳やメンコのように、ノスタルジーの対象に

なっていくのだろうか。

いや、まさかペンやマウスだけでプログラムを組んだり、文書入力したりするやつは10年たっても出てこないだろう。キーボードは、まだとうぶん、基本的な入力装置でありつづける。

根源のキーボードにまつわる7つの秘術をまとめてみた。



## どんな文字でも飲みこむ LINEINPUT文の使い道

プログラムをはじめ組もうとしたときにまず使うキー入力関係の命令といえば、「INPUT」だろう。しかし、いろいろなプロンプト文をはさんで使っていると、ちよっと不都合なことに会う。

たとえば、  
INPUT "ニュウリョクシテクダサイ"; A\$  
のような命令文を実行すると、  
ニュウリョクシテクダサイ? ■  
としかならなくて、ガクッとくる。この「?」は取るに取れない。

もう1つ、より本質的に困るのが、「,」「,」「,」の入力だ。どちらの記号も特殊な機能を持っているために入力文字列のなかで共存できないのだ。

この2つの問題を同時に解決するのが「LINEINPUT」という命令だ。変数は文字変数のみ、カンマで複数の変数を区切ることができないという2点を除けば、INPUT文と使い方はおなじ。

プロンプト文には「?」や空白が付かないし、「,」「,」「,」を含めてリターンキーを押すまでに入力したすべての文字(254字を超えたぶんは無視する。また、文字列領域を確保しておかないとエラーになる)を受け入れてくれる。

リスト1は、そのかんたんな使用例。ここでは、画面の中央に表示しなおしているだけだが、そのかわりにディスクに書きこんだりすれば日記帳ができるわけだ。



### ●リスト1 LINEINPUTのサンプル

```
10 CLEAR 300
20 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29
30 LINEINPUT "MESSAGE?(MAX254)>>> ";A$
40 LOCATE 0,10:PRINT "MESSAGE=";A$
```





## 関数INKEY\$と BIOSの&H156

INKEY\$を使っていると、無意識に触れたキーが入力としてキーバッファにたまり、いざというときにINKEY\$でひろわれて誤動作を起こすことがある。

キーバッファとは、キー入力の情報を連続して記録しているところで、ここにたまったものが1字ずつ順にINKEY\$に渡されていくのだ。



そこで、不用なキー入力をできるとな時期に掃除する必要がある。これがキーバッファクリアだ。

これには2とおり方法があって、1つはリスト2-Bの行40のように毎回よぶんなキー入力を使い、はたしてから次に進むBASICによる方法。INKEY\$を1回使うたびにキーバッファにたまった入力は1字ぶん減るのだ。

もう1つは、リスト2-Aの行

10と行40のように、USR関数を&H156 (または10進数で342)に定義しておいて、それを呼び出すという方法。このアドレスは「キーバッファクリア」という、まさにそのまんなのBIOSのアドレスなのだ。

ただし、INKEY\$の直前や直後に置くと入力がきかなくなったり、反応が悪くなったりすることがあるので注意しよう。

### ●リスト2-A BIOSを使ったキーバッファクリア

```
10 DEFUSR=&H156 'or 342
20 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 20
30 BEEP
40 A=USR(0) 'キーバッファクリア
50 GOTO 20
```

### ●リスト2-B BASICだけのキーバッファクリア

```
10 '
20 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 20
30 BEEP
40 IF INKEY$<>"" THEN 40 'キーバッファクリア
50 GOTO 20
```



## ファンクションキーで 和音を演奏する方法

ファンクションキーでは次ページの5で扱う登録機能のほかに、割りこみという技が使える。ON KEY GOSUB a, b, c, d, e, f, g, h, i, j (a~jはそれぞれF1~F10が押されたときの飛び先行番号)が使わないのはカンマだけ省略)という書式で定義して、KEY(n)ON (nは割りこみ

許可するキー番号)

で割りこみ許可をすれば、プログラム実行中ならいつでも、ファンクションキーの入力に応じて指示されたサブルーチンに飛ばせる。

この機能は付録ディスクのAVフォーラムで多用されているが、ほかにもリスト3のようにして和音演奏機を作ったりなどけっこう使い道がある。

[F 1] [F 2] [F 3] [F 4] [F 5]  
C F G Am Em

●リスト3 実行画面。F1~F5にC~Emに対応。1回押すと4分音符、2回押すと8分音符、3回押すと16分音符、4回押すと32分音符、5回押すと64分音符、6回押すと128分音符、7回押すと256分音符、8回押すと512分音符、9回押すと1024分音符、10回押すと2048分音符、11回押すと4096分音符、12回押すと8192分音符、13回押すと16384分音符、14回押すと32768分音符、15回押すと65536分音符、16回押すと131072分音符、17回押すと262144分音符、18回押すと524288分音符、19回押すと1048576分音符、20回押すと2097152分音符、21回押すと4194304分音符、22回押すと8388608分音符、23回押すと16777216分音符、24回押すと33554432分音符、25回押すと67108864分音符、26回押すと134217728分音符、27回押すと268435456分音符、28回押すと536870912分音符、29回押すと1073741824分音符、30回押すと2147483648分音符、31回押すと4294967296分音符、32回押すと8589934592分音符、33回押すと17179869184分音符、34回押すと34359738368分音符、35回押すと68719476736分音符、36回押すと137438953472分音符、37回押すと274877906944分音符、38回押すと549755813888分音符、39回押すと1099511627776分音符、40回押すと2199023255552分音符、41回押すと4398046511104分音符、42回押すと8796093022208分音符、43回押すと17592186044416分音符、44回押すと35184372088832分音符、45回押すと70368744177664分音符、46回押すと140737488355328分音符、47回押すと281474976710656分音符、48回押すと562949953421312分音符、49回押すと1125899906842624分音符、50回押すと2251799813685248分音符、51回押すと4503599627370496分音符、52回押すと9007199254740992分音符、53回押すと18014398509481984分音符、54回押すと36028797018963968分音符、55回押すと72057594037927936分音符、56回押すと144115188075855872分音符、57回押すと288230376151711744分音符、58回押すと576460752303423488分音符、59回押すと1152921504606846976分音符、60回押すと2305843009213693952分音符、61回押すと4611686018427387904分音符、62回押すと9223372036854775808分音符、63回押すと18446744073709551616分音符、64回押すと36893488147419103232分音符、65回押すと73786976294838206464分音符、66回押すと147573952589676412928分音符、67回押すと295147905179352825856分音符、68回押すと590295810358705651712分音符、69回押すと1180591620717411303424分音符、70回押すと2361183241434822606848分音符、71回押すと4722366482869645213696分音符、72回押すと9444732965739290427392分音符、73回押すと18889465931478580854784分音符、74回押すと37778931862957161709568分音符、75回押すと75557863725914323419136分音符、76回押すと151115727451828646838272分音符、77回押すと302231454903657293676544分音符、78回押すと604462909807314587353088分音符、79回押すと1208925819614629174706176分音符、80回押すと2417851639229258349412352分音符、81回押すと4835703278458516698824704分音符、82回押すと9671406556917033397649408分音符、83回押すと19342813113834066795298816分音符、84回押すと38685626227668133590597632分音符、85回押すと77371252455336267181195264分音符、86回押すと154742504910672534362390528分音符、87回押すと309485009821345068724781056分音符、88回押すと618970019642690137449562112分音符、89回押すと1237940039285380274899124224分音符、90回押すと2475880078570760549798248448分音符、91回押すと4951760157141521099596496896分音符、92回押すと9903520314283042199192993792分音符、93回押すと19807040628566084398385987584分音符、94回押すと39614081257132168796771975168分音符、95回押すと79228162514264337593543950336分音符、96回押すと158456325028528675187087900672分音符、97回押すと316912650057057350374175801344分音符、98回押すと633825300114114700748351602688分音符、99回押すと1267650600228229401496703205376分音符、100回押すと2535301200456458802993406410752分音符、101回押すと5070602400912917605986812821504分音符、102回押すと10141204801825835211973625643008分音符、103回押すと20282409603651670423947251286016分音符、104回押すと40564819207303340847894502572032分音符、105回押すと81129638414606681695789005144064分音符、106回押すと162259276829213363391578010288128分音符、107回押すと324518553658426726783156020576256分音符、108回押すと649037107316853453566312041152512分音符、109回押すと1298074214633706907132624082305024分音符、110回押すと2596148429267413814265248164610048分音符、111回押すと5192296858534827628530496329220096分音符、112回押すと10384593717069655257060992658440192分音符、113回押すと20769187434139310514121985316880384分音符、114回押すと41538374868278621028243970633760768分音符、115回押すと83076749736557242056487941267521536分音符、116回押すと166153499473114484112975882535043072分音符、117回押すと332306998946228968225951765070086144分音符、118回押すと664613997892457936451903530140172288分音符、119回押すと1329227995784915872903807060280344576分音符、120回押すと2658455991569831745807614120560689152分音符、121回押すと5316911983139663491615228241121378304分音符、122回押すと10633823966279326983230456482242756608分音符、123回押すと21267647932558653966460912964485513216分音符、124回押すと42535295865117307932921825928971026432分音符、125回押すと85070591730234615865843651857942052864分音符、126回押すと170141183460469231731687303715884105728分音符、127回押すと340282366920938463463374607431768211456分音符、128回押すと680564733841876926926749214863536422912分音符、129回押すと1361129467683753853853498429727072845824分音符、130回押すと2722258935367507707706996859454145691648分音符、131回押すと5444517870735015415413993718908291383296分音符、132回押すと10889035741470030830827987437816582766592分音符、133回押すと21778071482940061661655974875633165533184分音符、134回押すと43556142965880123323311949751266331066368分音符、135回押すと87112285931760246646623899502532662132736分音符、136回押すと174224571863520493293247799005065244265728分音符、137回押すと348449143727040986586495598010130488531456分音符、138回押すと696898287454081973172991196020260977062912分音符、139回押すと1393796574908163946345982392040521954125824分音符、140回押すと2787593149816327892691964784081043908251648分音符、141回押すと5575186299632655785383929568162087816503296分音符、142回押すと11150372599265311570767859136324175633006592分音符、143回押すと22300745198530623141535718272648351266001384分音符、144回押すと44601490397061246283071436545296702532002768分音符、145回押すと89202980794122492566142873090593405064005536分音符、146回押すと178405961588244985132285746181186810128011072分音符、147回押すと356811923176489970264571492362373620256022144分音符、148回押すと713623846352979940529142984724747240512044288分音符、149回押すと1427247692705959881058285969449494481024088576分音符、150回押すと2854495385411919762116571938898988962048177152分音符、151回押すと5708990770823839524233143877797977924096354304分音符、152回押すと11417981541647679048466287755595955848192708608分音符、153回押すと22835963083295358096932575511191911696385417216分音符、154回押すと45671926166590716193865151022383823392770834432分音符、155回押すと91343852333181432387730302044767646785541668864分音符、156回押すと182687704666362864775460604089535293571083337312分音符、157回押すと365375409332725729550921208179070587142166674624分音符、158回押すと730750818665451459101842416358141174284333349248分音符、159回押すと1461501637330902918203684832716282348568666698496分音符、160回押すと2923003274661805836407369665432564697137333396992分音符、161回押すと5846006549323611672814739330865129394274666793984分音符、162回押すと11692013098647223345629478661730258788549333587968分音符、163回押すと23384026197294446691258957323460517577098667175936分音符、164回押すと46768052394588893382517914646921035154197334351872分音符、165回押すと93536104789177786765035829293842070308394668703744分音符、166回押すと187072209578355573530071658587684140616789337407488分音符、167回押すと374144419156711147060143317175368281233578674814976分音符、168回押すと748288838313422294120286634350736562467157349629952分音符、169回押すと149657767662684458824057326870147312493431469255904分音符、170回押すと299315535325368917648114653740294624986862938511808分音符、171回押すと598631070650737835296229307480589249973725877023616分音符、172回押すと1197262141301475670592458614961178499947451754047232分音符、173回押すと2394524282602951341184917229922356999894903508094464分音符、174回押すと4789048565205902682369834459844713999789807016188928分音符、175回押すと9578097130411805364739668919689427999579614032377856分音符、176回押すと19156194260823610729479337839378855999159228064755712分音符、177回押すと38312388521647221458958675678757711998318456129511424分音符、178回押すと76624777043294442917917351357515423996636912259022848分音符、179回押すと153249554086588885835834702715030847993273824518045696分音符、180回押すと306499108173177771671669405430061695966547649036091392分音符、181回押すと612998216346355543343338810860123391933095298072182784分音符、182回押すと122599643269271108668667762172024678386619059614436568分音符、183回押すと245199286538542217337335524344049356773238119228873136分音符、184回押すと490398573077084434674671048688098713546476238457746272分音符、185回押すと980797146154168869349342097376197427092952476915492544分音符、186回押すと196159429230833773869868419475239485418590495383095088分音符、187回押すと392318858461667547739736838950478970837180990766190176分音符、188回押すと784637716923335095479473677900957941674361981532380352分音符、189回押すと1569275433846670190958947355801915883348723963064760704分音符、190回押すと3138550867693340381917894711603831766697447926129521408分音符、191回押すと6277101735386680763835789423207663533394895852259042816分音符、192回押すと12554203470773361527671578846415327066789791704518085632分音符、193回押すと25108406941546723055343157692830654133579583409036171264分音符、194回押すと50216813883093446110686315385661308267159166818072342528分音符、195回押すと100433627766186892221372630771322616534318333636144685152分音符、196回押すと200867255532373784442745261542645233068636667272289370304分音符、197回押すと401734511064747568885490523085290466137273334544578740608分音符、198回押すと803469022129495137770981046170580932274546669089157481216分音符、199回押すと1606938044258990275541962092341161864549093338178314962432分音符、200回押すと3213876088517980551083924184682323729098186676356629924864分音符、201回押すと6427752177035961102167848369364647458196373352713259849728分音符、202回押すと12855504354071922204335696738729294916392746705426519699456分音符、203回押すと25711008708143844408671393477458589832785493410853039398912分音符、204回押すと51422017416287688817342786954917179655570986821706078797824分音符、205回押すと102844034832575377634685573909834359311141973643412157595648分音符、206回押すと205688069665150755269371147819668718622283947286824315191296分音符、207回押すと411376139330301510538742295639337437244567894573648630382592分音符、208回押すと822752278660603021077484591278674874489135789147297260765184分音符、209回押すと1645504557321206042154969182557349748978271578294594521530368分音符、210回押すと3291009114642412084309938365114699497956543156589189042700736分音符、211回押すと6582018229284824168619876730229398995913086313178378085401472分音符、212回押すと13164036458569648337239753460458797991826172626356756170802944分音符、213回押すと26328072917139296674479506920917595983652345252713512341605888分音符、214回押すと52656145834278593348959013841835191967304690505427024683211776分音符、215回押すと105312291668571186697918027683670383934609381010854049366423552分音符、216回押すと210624583337142373395836055367340767869218762021708098732847104分音符、217回押すと421249166674284746791672110734681535738437524043416197465694208分音符、218回押すと842498333348569493583344221469363071476875048086832394931388416分音符、219回押すと1684996666897138987166688442938726142953750096173664789862776832分音符、220回押すと3369993333794277974333376885877452285907500192347329579725553664分音符、221回押すと6739986667588555948666753771754904571815000384694659159451107328分音符、222回押すと13479973335177111897333507543509809143630000769389318318902214656分音符、223回押すと26959946670354223794667015087019618287260001538778636637804429312分音符、224回押すと53919893340708447589334030174039236574520003077557273275608858624分音符、225回押すと107839786681416895178668060348078473149040006155114546551217717248分音符、226回押すと215679573362833790357336120696156946298080012310229093102435434496分音符、227回押すと431359146725667580714672241392313892596160024620458186204670868992分音符、228回押すと862718293451335161429344482784627785192320049240916372409341737984分音符、229回押すと1725436586902670322858688965569255570384640098481832744818683475968分音符、230回押すと3450873173805340645717377931138511140769280196963665489637366951936分音符、231回押すと6901746347610681291434755862277022281538560393927330979274733903872分音符、232回押すと13803492695221362582869511724554044563077120787854661958549467807744分音符、233回押すと27606985390442725165739023449108089126154241755709323917089335615488分音符、234回押すと55213970780885450331478046898216178252308483511418647834178671230976分音符、235回押すと110427941561770900662956093796432356504616967022837295668357342461952分音符、236回押すと220855883123541801325912187592864713009233934045674591336714684923904分音符、237回押すと441711766247083602651824375185729426018467868091349182673429369847808分音符、238回押すと883423532494167205303648750371458852036935736182698365346858739695616分音符、239回押すと1766847064988334410607297500742917704073871472365396730693717479391232分音符、240回押すと3533694129976668821214595001485835408147742944730793461387334958782464分音符、241回押すと7067388259953337642429190002971670816295485889461586922774669917564928分音符、242回押すと1413477651990667528485838000594





## ファンクションキーを 手順登録装置にする関数INPUT\$

ファンクションキーには、15バイトの文字を登録できる。その文字のなかには、キャラクタコード31以下のいわゆるコントロールコードも含まれる。これを利用して、DELキー13回ぶんとか、自動的に挿入モードになって「LOAD」を挿入したうえで実行するなど便利な機能を設定できるのだ。

しかし、その場かぎりで使いたい機能の場合、いちいちコントロールコードを調べるのはめんど

だし、設定もたいへんだ。

そういうときには、  
KEY n, INPUT\$(15)  
(nは設定したいキー番号)  
を実行して、登録したいキー操作をじっさいにやってみよう(この関数は受け付けた文字を表示しないので頭のなかで想像しながら)。あまったら、ESCキーをずっと押しておく。Okが出たら終了。

関数INPUT\$はCTRL+STO P以外の、すべての入力を受けつ

け、指定された数ぶんの文字列を作るのだ。

たとえば、CTRL+F、CTRL+E、RETURN(残りはESC)という操作をF1に登録すれば、行番号にあわせてF1キーを押しただけでその行を抹消できる。ほかに、CTRL+F、INS、「」(文字)、スペース、RETURN(残りはESC)をF1に行番号にあわせてF1キーを押すと、その行はREM文になってしまう……、などなど、いろいろ楽しめる。



## GRAPHキーを Bボタンにする方法

ごくたまにだが、ファンダムでジョイスティック専用という投稿作品を見かけがある。遊んでみると、カーソルキーとスペースキーでも問題なく遊べそうだが、なぜジョイスティック専用なのだろうと思っていると、リブレイがBボタンだった……というようなことがある。GRAPHキーかなにかをBボタンがわりに使えば、キーボードだけで遊べたのに。

右の表が、そのために必要な資料だ。メモリのアドレス&HFB E5以降はキーマトリクスというワークエリアで、押されているのがどのキー(物理的なキー)かをリアルタイムで示している。

1バイトにつき8つのキーがビットごとに対応し、あるキーが押されているればそのビットは0、押されていないければ1になっている。

あるキーに対応するビットが0になっているかどうかを調べる方法はいくつもあるだろうが、ここでは、論理演算と関係演算を使った方法をGRAPHキーを例にとって、記しておこう。ちょうどSTRIG関数とまったくおなじようにしてGRAPHキーの入力を調べられるのだ。

GRAPHキーに対応するアドレスは&HFBEBのビット2。そ

こで、手順としては、まずそのアドレスの内容を取り出し(Aと置く)、ビット2の情報だけを抜き出す(Bと置く)。

A=PEEK(&HFBEB)

B=A AND 2 ^ 2

こうすると、GRAPHキーが押されているときは、Bは0になり、押されていないときは2 ^ 2つまり4になる。BはANDでマスクされているので、この2つの値以外にはならない。

そこで、じっさいにキー入力判定に使うときは、STRIG関数の特性にあわせて、次のような関係演算式を作る(TBと置く)

TB=(B=0)

こうしておくと、GRAPHキーを押しているときは、Bは0になるので、TBは-1になり、押していないときはBは0でないのでTBは0になる。これは、STRIG(3)でBボタンが押されたか押されていないかを調べるときとおなじだ。

じっさいには、いちいち3つに分けずにいっぺんに式を作ることが多い。つまり、

TB=(PEEK(&HFBEB) AND 4)=0

このTBによってGRAPHキーをBボタンふうに使えるのだ。

●図1 キーマトリクス表

	ビット								
		b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
ワークエリアのアドレス	FBE5	7	6	5	4	3	2	1	0
	FBE6	;	[	@	¥	^	-	9	8
	FBE7	B	A	*	/	.	,	]	:
	FBE8	J	I	H	G	F	E	D	C
	FBE9	R	Q	P	O	N	M	L	K
	FBEA	Z	Y	X	W	V	U	T	S
	FBEB	F3	F2	F1	かな	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
	FBEC	RETURN	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
	FBED	→	↓	↑	←	DEL	INS	CLS	SPACE
		※1 同時にSHIFTキーを押したときの文字(アンダーバー)。このキー単独ではかな以外の文字を表示しない。							
[テンキー]	FBEE	4	3	2	1	0	※2	※2	※2
	FBEF	.	,	-	9	8	7	6	5

※2 メーカーによって対応する文字が異なる。





## 究極の打法・ ブラインドタッチ

原稿を見ながら演説する政治家はいても、台本を見ながらしゃべる漫才師はいないし、鍵盤を見ながら演奏するピアニストもいない。

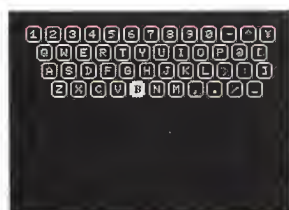
見なければならないものがほかにあるからだ。漫才師は聴衆を、ピアニストは楽譜や指揮者を見るのにいそがしい。

ゲームをしながらジョイスティックを見ている人はいないし、CGをかきながらマウスを見ている人もいない。どちらも画面を見るのにいそがしい。

しかし、プログラムなどを入力するときに、入力されたものが次々に表示されている画面を見ないでキーボードを見ていたり、せいぜい、キーボードと画面を交互に見比べていたりする人は多い。

キーボードを見ずにキーを打つ「ブラインドタッチ」という打ち方を知らないからだ。

思い切って、キーボードをまったく見ずに画面やリストだけを見ながらプログラムを打ちこんでみよう。それだけで、思ったよりはうまくいく。自分がキーの配置をけっこう覚えていることに気づく



●リスト5の実行画面。打ったキーが光る

だろう。もっとも特殊な記号やグラフィックキャラクタは別だが。

図2のような指の守備範囲を守れば、指をほとんど動かすことなく楽にキー入力していける。右手小指の守備範囲がいやに広いが、そのかわりこのあたりは使用頻度の低いキーばかりで、おそらく、もっともよく使うのはBSキーだ。

SHIFTキーは、左手の範囲のキーを打つときは右手で、右手の範囲のキーを打つときは左手で押さえるようにする。SHIFTキーが2つあるのはそのためだ。

キーを打ったら、つねにホームポジションと呼ばれる位置に指を持ってきておくのが原則だ。

右手の小指で0を打ったり、左手の薬指でXを打ったりすることに抵抗のある人もいるかもしれないが、ほんのちょっとその違和感をがまんしていると、数日で英数字だけでなくキーボードをまったく見ないで打てるようになる。それがブラインドタッチというやつだ。

ブラインドタッチに慣れると、頭のなかで描いた文字列がすぐに画面に現れるようになる。

キーボードは他機種でもほとんど

●図2 ブラインドタッチのための指のポジション



※赤い字のキーがそれぞれの指のホームポジションとなるキー

どおなじなので、MSXでブラインドタッチができると、ほかの機種でもできるようになる。キーボードという文化がしばらく続くかぎり、ここでブラインドタッチの練習

をしておいて損はない。

ちなみにリスト5はそのための英数字限定の練習用だが、まず手始めにこのプログラムをキーボードを見ずに打ちこんでみよう。

### ●リスト5 簡易ブラインドタッチ練習装置

```
100 '*** カメシ ヨキ セッテイ
110 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0
120 PSET (0,0),0:DRAW "S4A0C15"
130 OPEN "GRP:" AS #1
140 '*** ヘンズ カンケイ ヨキ セッテイ
150 DEFINT A-Z
160 DEFPN(N)=PEEK(&HFCB7+N)+PEEK(&HFCB8+N)*256 'LP ノ Xサヒョウ ト Yサヒョウ
170 DIM X(5,7),Y(5,7)
180 K$="R8F2D10G2L8H2U10E2"
190 '*** キーボード サカ
200 FOR I=0 TO 3
210 READ X,Y,L
220 DRAW "BM=X; ,Y;"
230 FOR J=0 TO L:DRAW K$:READ AS
240 AD=VAL(MID$(A$,2,1))
250 B=VAL(MID$(A$,3,1))
260 X(AD,B)=FNP(0)-1:Y(AD,B)=FNP(2)+1
270 DRAW "BF2BD2":PRINT #1,MID$(A$,1,1):DRAW "BE4BR2"
280 NEXT:NEXT
290 '*** フラント タッチ アシスト
300 FOR AD=0 TO 5:B=7
310 C$=BIN$(256+PEEK(&HFB5+AD))
320 C=INSTR(9-B,C$,"0"):IF C=0 THEN 350
330 B=9-C:LINE (X(AD,B),Y(AD,B))-STEP(10,12),15,BF,XOR:BEEP:LINE (X(AD,B),Y(AD,B))-STEP(10,12),15,BF,XOR
340 B=B-1:GOTO 320
350 NEXT
360 GOTO 290
370 '*** サカサマ & キーマトリクス テータ
380 DATA 19,16,12 : 'キーボード タイ1タツ
390 DATA 101,202,303,404,505,606,707,810,911,000,-12,^13,¥14
400 DATA 28,33,11 : 'キーボード タイ2タツ
410 DATA 046,W54,E32,R47,T51,Y56,U52,I36,044,P45,015,C16
420 DATA 32,50,11 : 'キーボード タイ3タツ
430 DATA A26,S50,D31,F33,G34,H35,J37,K40,L41,;17,"20",J21
440 DATA 40,67,10 : 'キーボード タイ4タツ
450 DATA Z57,X55,C30,V53,B27,N43,M42,"22",.23,/24,_25
```

[100~130 画面初期設定]行120のPSET文はDRAW文用にロジカルオペレーションを初期化。それに続くDRAW文は、GML(グラフィック・マクロ・ランゲージ)のスケールファクタ、回転、色を初期化している。  
[140~180 変数関係の初期設定]行160のユーザー定義関数は、グラフィックのLP(最終参照点)の位置をワークエリアから直接読みだすためのもの。FNP(0)がLPのX座標、FNP(2)がY座標(行260で使用)。また行170の配列X(AD,B)、Y(AD,B)は、それぞれ&HFB5からADバイトのワークエリア(キーマトリクス)のビットBに対応するキーの左上の座標用(行330でキーの反転に使用)。

[190~280 キーボードの作図]行370以降にあるデータに読みこみ、作画。行260はそのときのLPを利用して、配列X、Yを計算設定している。  
[290~350 キー入力受け付けと反応(メイン)]入力判定は、すべてキーマトリクスを調べておこなっている(行310~320)。キー入力があると、行330でビープ音を出しながら文字の色を一瞬反転させる(フラッシュする)。

[370~450 作画データとそれに対応するキーマトリクスデータ]行380、400、420、440は、キーの段ごとのデータで、それぞれ順に、段の左上X座標、Y座標、キーの数。それ以外は、各キーのデータで、3文字単位。各文字は、左から、キーに対応する文字、対応するキーマトリクスのアドレス&HFB5(AD)、おなじくビット(B)。





夏のイベントの写真を  
見ていると、なんだか  
遠い日のことのように。  
そろそろ冬休みの計画  
をねっているというの  
に……。今年は温泉か  
スキーか常夏か。あっ、  
そのまえにクリスマス  
の計画たてなきゃ。

## EVENT

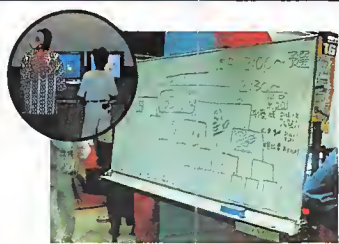
### '92夏納涼MSXまっりの報告②

先月号に引き続き、イベントの報告をしよう。東京新宿の都庁ビルのすぐ横の住友ビル地下1階のホールで、8月17〜18日の2日間行われた。当日は夏の暑さをふっとばす意味で、浴衣姿あり、ちょうちんあり、のお祭り騒ぎだった。新作ゲームのテストプレイもよかったけど、異常に盛り上がったのはファンタムの「ねこバレ」や「BOMBER☆くらげ」のゲーム大会。楽しかったね。MIDI楽器を使った寸劇

や、カラオケ大会のステージも印象深かった。東京以外のみんなにも見てほしかったな。ちょっと残念。

一方まじめなほうは、アスキーネットの人が今回から参加して、通信を実際に見せてもらったのも収穫だった。MFファンとイベントあてに送られてきたCGのコンテストは、下でくわしい報告をしておく。みんな力作ありがとう。

そして、次のイベントでまたみんなに会えることを楽しみに、バイバイ。



●熱く燃えたゲーム大会 円のなかにいるのはササキと読者代表くんのだ

## 入賞作品

MファンのCGコンテストと、イベント用として送られてきた作品を予備選考し、会場に70作品を展示した。そして、ソフトハウスの方々で、構図・色彩・技術・演出・魅力について各10点満点で採点。グランプリを決定する予定だった。ところが票のわかれたがすごくって、ソフトハウスごとに賞をもうけることにした。右で紹介した以外の作品は今月のCGコンテストのページで見てね。



●マイクロキャピンの伊藤さんは熱心にCGの評価をしていた。たいへんだった!

## 品のなかから

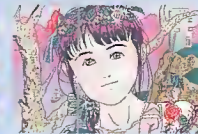
●セント・エレナの焦燥 ●フレイ空をゆく / ●目標得点75点(無理だろな)



●アスキーネット賞作品。動物とふんいきがいいね



●マイクロキャピン賞作品。やっぱりフレイしかない



●ブラザー工業・タケル賞。淡い色と小間物が印象的

■CG入賞作品一覧表

	作品名	作者名	年齢
イベント賞	羽娘	三浦一誠	20
バナソニック賞	Because	中林雅人	21
マイクロキャピン賞	フレイ空をゆく /	ねぎとろ	24
ブラザー工業・タケル賞	目標得点75点(無理だろな)	某A庁職員	?
ビッツ賞	展覧会にて	Mr. モノマネ	18
アスキーネット賞	セント・エレナの焦燥	レビュー山本	22
アスキー賞	鳥の飛ばない都市	SABUROWTAA	18
MC(司会のお姉さん)賞	無敵の三人	佐々木達也	20
MSX・FAN賞	MOLE?	みひ	14

## PRESENT

### さあ応募しなさい

①『多摩テック』の入園+のりもの1回券……2名様10組(提供/多摩テック)  
有効期間が、1992年11月30日までのため、しめ切りは特別に10月19日着。発送は翌20日予定。多摩テックは東京の日野にある。だからお近くの方のみが対象だ。ごめんなさい。

ところで多摩テックにはカートが7つ、ホットロッドにジョットライダーなど健康的。観覧車もある。もちろんお弁当をもつてのピクニックもいし、いろんな楽しみ方ができる場所だ。

②『ドラゴンクエストV』カンペンケーサー……10名様(提供/エニックス)

ふたをあけると中を上下段にわけるトレイがあって、その全部にイラストがほどこしてある。ゲームのファンでなくてもほしいアイテムだね。



●多摩テックのホットロッド。車体が浮き上がるのでヤツ



●ドラクエVのカンペンケーサーはカラフルなうえにしっかりもの

## 応募方法

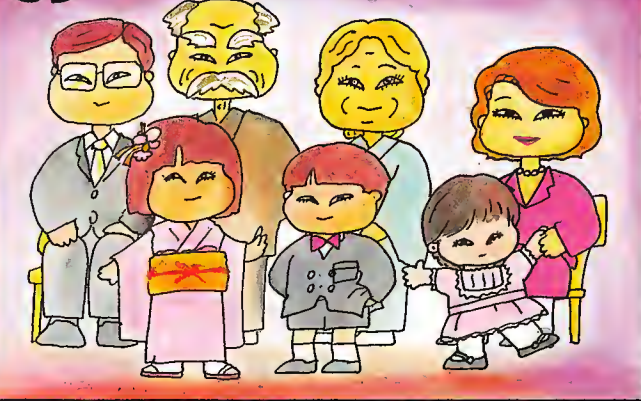
官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年齢・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、下記の住所まで送ってほしい。〒105東京都港区新橋4-10-7 T IM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係しめ切りは10月30日必着。発表は11月発売の本誌で。

## プレゼント係より

10月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発売されていない「ブライ下巻完結編」「シムシティー」をのぞく発送は、すべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書き添えて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発表後約1か月ぐらいいかります。



## おはなしにちわっ



●バボさんはほめられるとそのハガキを載せるのですか？ もしそうなら私もひとつ。「バボはきれいだ。編集長より」。どうです？

(宮城・黒澤一郎)

編集長よりきれいな人は東京都だけでも25万人はいそうなのであまりうれしくないぞ。

●「恋をしたら沖縄へ行きましょう」と中山美穂は知っているが、沖縄に住んでいる人はどこへ行けばいいのだ。

(沖縄・屋嘉部城)

それで思い出したぞ、オルケスタ・デラ・ルス。あれはたまらん。あのボーカル、大きらいなんだ昔から。顔がすごいのはしかたないが、ときどきパンチしているのは許さじだ。

●僕はサイテリックコーナーのともやさんのほうが好きです。

(神奈川・BAKA GUY)

おそらく、みなさうだろう。それにしてもつかしいぞ、ともや。元気になっているのか。別に会いたくはないが。

●去年の今ごろ、芸能番組を騒がせていた「日本すいか割り協会」は今年にをしているのだろう。たしか会長が「すいか割り」は、将来、国体の競技になる」といっていたのを僕は忘れぬ。

(鳥取・山中善清)

今なにをしているのだろうといえば、先日、用があって入った市ヶ谷のビルの地下で公衆電話を使おうとしたら、やけにカチッとした頭の男がよく通る声で「道に迷っちゃったんですよ」と電話をしていた。尾形大作だった。さすがは無銭旅情だ。そういえば昔、やけに髪が固そうな男が前を歩いていたが、それは飛鳥涼だった。という話は太昔書いたかもしれない。

●9月号で愛知県井上くんが名古屋には「極楽」というところがあると書いていたが、なんと「黄金」というところもあります。そのうえ「黄金橋」まである、すばらしき名古屋です。

(兵庫・名古屋生まれのEじま正義)

これは「こうがね」と読むらしいが、私にはどうしても好きになれない響きの言葉というのが多々あって、最近では「おうこん」だが、ちょっと前までは「パーシャル解凍」だった。「こうばしい」とか「めしあがれ」もけっこう嫌いだ。だからなんだ。

●自由の女神をも消してしまう「デヴィッド・カッパーフィールド」だが、この名前はひどいと思う。

(神奈川・久住修)

「かっぱ」なのがいけない。日本人は「かっぱ」というと「かっぱっぱるんぱっぱ」が「カータン」だもの。それにどうでもいいけど襟足切れよな。西武の秋山、おまえもだ。

●父の仕事の関係上、有名な会社に電話したりするが、「パロマ」は最近、フタが「くるりんぱ」と開くガステーブルを作ったそうで、電話には「はい、くるりんぱのパロマです」と出るぞ。

(長野・ちくたけ)

某タスキンの「フェディ」とひとこといってください」というCMが気に入ったので、ほんとうに電話して「フェディ」といったところ「あ、フェディのご注文ですね」と冷静にいわれたぞ。子供っぽいことするなよな、わたしのことだが。

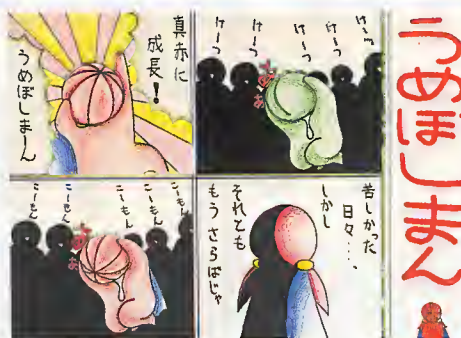
●よいけなお世話ですが、カタギの仕事をしたらどうですか。

(千葉・オッベケ)

こんな原稿でも回転寿司なら200皿は食べるくらいのお金をもっているのだからやめられないぞ。つらいことも「スクールウォーズ」のイソップに比べればなんでもないことだ。お、こんなところで字数をかせいでいる場合ではない。ささやのためにとっておかねば。

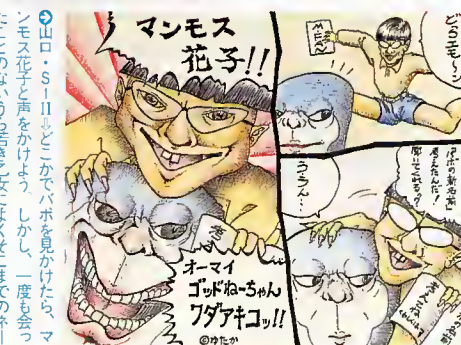
●9月号でささやさんは、スペースがなかったおかげで助かったところを悪いけど、それはいわされているんですか、それともいなければいけない

## 成長して肛門



②大阪 JIPANDA (16歳) ぶ抜的なイジメをテーマにした作品が得意と見えるが、実生活がそうなのかな？ 誰かにパンチむかれていいめられたいかな？ でもこれが二つあったらポラギノールを買ったほうがいいと思うぞ(ノ)

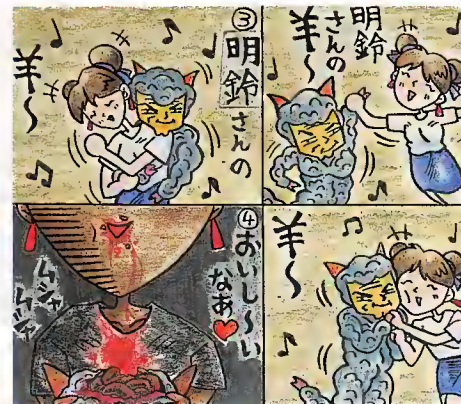
いげん(ノ)



## 素敵なぞらエモン 異食獣

羽宮の 〆 S-II

## アトのあそび



## 明鈴さんの羊

by 鶴田のジャンピングニ

③京都・鶴田のジャンピングニ (16歳) ノーマルな感性だ。オーストラリアのPRビデオでは、羊の群が牧場を走ってたと思ったら次のカットでは丸焼きにしていたぞ。それにしても藤岡弘のような羊だな(ノ)

④岐阜・田中将司 (19歳) 風刺漫画家タナカの面目躍如というところか。誰にも止められぬではない、止めるのは一人の国民なのだ。選挙権獲得まであと1歩だ。がんばれ、タナカ(ノ)

ですか。(長野・竹田の味方の私)

またふりだしにもどったな。ささや答えておやり。(バボ) ☆それはやはりその、わたしはそのバボさまの下僕でございますから、バボさまのためならたとえ火の中、水の中。え、答えになってない？ そのようなことをいわれまして。(ささや)

## タナカの風刺萬画

MSX-FAN COMICS 縮小判 第1号

## 金谷のセイジ

田中将司



アンケートハガキより

●わたしは増田じまけん/テレビで外人が「オーマイガッ」といっている、誤で「私のかわいい夫と息子を返して！」など出るのは納得できない。「レサー100」も「イヤー」か誤では「ダッシュもさ」になっている。(愛媛・山岡裕介) イヤーといえば耳か年と思うわたしもわたしが、会社にかかってきた外人からの「増田さんいますか」という電話に「アイ・ドント・マスダ」といったのもわたしだ。「いません」といいたかったのが。



# GM & V

ゲーム・ミュージック・アンプ・ビデオ

ついに今月私は四捨五入すると30歳になってしま  
う。だがまだ5年残っている。その頃までずっと  
GMボーイのままでいられるだろうか。いやGM  
おやじになっているのかも……!? 評：高田陽

## 10/5 大戦略エキスパート ～兵士達の狂想曲～

アスキーのスーパーファミ版のウォー・シミュレ  
ーション「大戦略エキスパート」の音楽集。この音楽  
を作曲するにあたって2人の作曲家は、映画音  
楽を作るつもりで、そして、クラシカルなオーケ  
ストラ・サウンドにしようという点で一致したそう  
だ。人間の複雑な心理が交錯する戦争というもの  
を表現するには、微妙な感情の起伏を反映できる  
オーケストレーションがいちばんよいと考えたの  
だろう。実際、勝利の曲には喜びとともに虚しさ  
も織りこんだという作曲者の弁が伝えられている。  
場面場面を想像しながら作られただけあって、楽  
曲にはドラマを感じさせる力が秘められている。

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4026
価格	2800円(税込)
備考	ジャケット・ステッ カー付

大戦略エキスパート  
～兵士達の狂想曲～



## 10/21 交響組曲「ドラゴンクエストⅤ」天空の花嫁

ついに、「ドラクエⅤ」発売／秋の夜長もなんのその、この号が出る頃には何万  
人もの国民を寝不足におとしめていることだろう。CDの発売日まではクリア  
して、ゆっくり音楽鑑賞できるようにがんばってくれたまえ。そう、このシンフォ  
ニック・アレンジは格調高く、まさに音楽鑑賞という言葉がぴったりだ。心もち前  
作のⅣよりもおとなしめの曲が多い気もするが、  
今まで我々が心のなかでつちかっていたドラクエ  
のイメージどおりの曲であることは完全保証する。

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-9004
価格	各3500円(税込)
備考	2枚組 ロゴ・ステッカー・全曲楽譜 付、初回特典/スペシャルBOX入 り & ロゴ・アイロン・プリント



レコーディング



レコーディング風景。すぎや氏  
のタクトを振る手に力こもる

ファミコン



8月18日、N響の演奏でコンサート。  
指揮のすぎや氏も満足なようす

## 10/21 交響組曲「ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Vol.2

欧州・中世をイメージした壮大なRPGには、  
同じ土地で育まれたオーケストラの音色がよく似  
合う。というわけで、「ドラゴンスレイヤー英雄伝  
説」の交響曲アレンジ・アルバムがリリースされ  
る。残念ながら(私にとってはだが)、ほんものの  
オーケストラによる演奏ではなく、どうやらシン  
セサイザの打ちこみによるオーケストレーション  
のようだ。とはいえ、シンセのみで演奏されたとい  
うことを考えれば、この出来はすばらしい、とい  
わざるを得ない。バイオリンのピチカートなど  
もほんものそっくりで驚き。しかし、そっくりと  
いう言葉は決して賛辞ではないはずだ……。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1113
価格	3000円(税込)
備考	



## 10/21 アクスレイ

9月に発売された、コナミのスーパーファミコ  
ン版シューティング「アクスレイ」が早くもアルバ  
ム化される。試聴テープをカセットデッキに入れ  
スタートさせると、やはり流れてきたのはコナミ  
の音楽。メーカー自体に音楽に対する1つのポリ  
シーがあり、それが確に作品に反映されている  
のはスゴイことだと思う。今回のアクスレイでは、  
メロディ・ラインの淡々としたリズム・パートの  
映える曲が大半をしめる。SEが混ざれば、また  
印象も変わるだろう。あくまでGM。ゲームと絡  
んだときこそ本領が発揮されるというもの。オリ  
ジナル19曲に、MIDIアレンジ3曲も収録。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7606
価格	2800円(税込)
備考	



## 10/21 GAME MUSIC FESTIVAL ～SUPER LIVE'92～

8月22、23の両日、GM最大のイベント「GMフ  
ェス'92」が開催された。サイトロンの4バンド、  
GAMADELIC、ZUNTATA、ALFH、LYRA、S.S.T. BANDはもろろのこと、  
J.D.K. BAND、矩形波倶楽部も出演。と  
にかく、言葉では語りつくせない大盛況ぶりだ  
った。で、その感動を再びというわけで、サイトロ  
ン4バンドの演奏を収めたライブ・アルバムがリ  
リースされる。ツイン・リードギターのS.S.  
T.の初アレンジ「S.D.1.」や、アルフの「ス  
トII」、GAMADELICの「カルノフ」、ZUNTA  
TAの「ダライアス」をパッチリ収録。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00099
価格	2500円(税込)
備考	初回特典/CDサイ ズ・バンド・ロゴ・ステッ カー(4枚組)付



● GAMES (H)

GAMADELIC

ZUNTATA

ALFH

LYRA

S.S.T. BAND

J.D.K. BAND

矩形波倶楽部

● GAMES (H)

GAMADELIC

ZUNTATA

ALFH

LYRA

S.S.T. BAND

J.D.K. BAND

矩形波倶楽部

やっぱリスト  
IIの人はハン  
パじゃなかった  
所、賞状を  
見つけた  
今年GMフ  
ェスこれで終  
了。お疲れさ  
ま。







ほぼ梅麿の

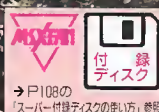
# CG Contest

## POINT システム

投稿された作品をビッツ・CGチームの5人が、1人1~5点の5段階で評価します。項目は、イラスト部門・構図・色彩・魅力・背景・表現力、紙芝居部門・構図・色彩・魅力・演出・技術にぬりえ部門は色彩・背景・表現力の3つです。

総合 POINTS	部門別 賞金・賞品			
	イラスト 部門	紙芝居 部門	ぬりえ部門	
100 ~125	現金1万円	現金2万円	60 ~75	現金5千円
80 ~99	現金3千円	現金5千円	50 ~59	掲載誌
60 ~79	ディスク5枚 +テレカ	ディスク5枚 +テレカ	40 ~49	テレカ

さすが、夏休みあけでおじゃる。先月とは比べものにならないくらい作品が届いたでおじゃる。それから、最近みんなの作品のレベルが高いので、賞金・賞品のシステムも手直ししてみたぞよ。



## グラフサウルスCG講座

CGを描いている人のほとんどは、紙に絵を描いたことのある人だろう。そのときどうやって描いているでおじゃるかな？ まずえんぴつで下描きをする。そして、下描きがおわったらペン入れをする。ペン入れが完成

したらインクがかわくのを待ってから消しゴムで下描きの線を消す。あとは修正をしたり、トーンをはったりして1枚の絵になるわけでおじゃる。これと同じことが実はCGでもできるのだ。下描き・本描きはマウスで

ぐりぐり。消しゴムはカラーチェンジを使うのでおじゃる。修正・トーンはりはルーペ・ペイントにあたるマロ。さて、今回紹介するのは、CGでの下描きから本描き、そして消しゴムにあたる部分だ。そのなかで特に

消しゴムの使い方に注目してみたい。ふつうの消しゴムだと下描き・本描き全部を消してしまうので、ここではカラーチェンジという機能を使った消し方を紹介してみようぞ。やってみると実にかんたんでおじゃるぞ。

## 下描きしておけば、本描きがラクチン♪

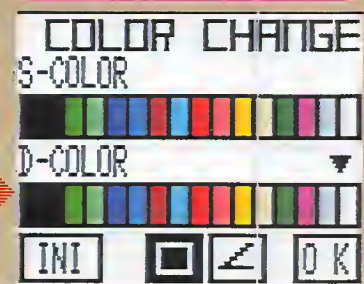
カラーチェンジという機能を知っているでおじゃるかな？ 最初にぬった色をそっくりちがう色に取りかえる機能なのだ。これを使うと指定した範囲内の指定した画面上の色を別の色に変更できるというスグレものだぞよ。ペイント機能を使ってぬりかえたときとの大きな違いは、タイルを使いまくった絵に差がでるのだ。タイルは1ドット1ドットちがう色で構成されているため、ペイントでぬりかえるとけっきょく全部の

ドットをぬり直さないといけない。しかし、カラーチェンジ機能は指定された色を自動的に見つけだし、その色だけをぬりかえてくれるのでおじゃる。さて、今回紹介するのは、この機能を利用した下描き&本描きの描き方ぞよ。まずはペンを灰色にして、ガリガリと下描きを描いてみるでおじゃる。終わったらペンを黒色に変更。下描きの線を参考にしてその上にそのまま本描きをするでおじゃる。おわったら、カラーチェンジのウイ

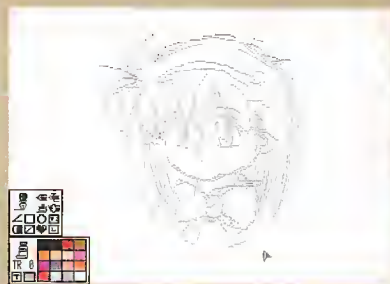
ンドウを呼び出し、灰色を白に設定してから絵をかこんでみよう。すると下描きの線が消え、本描きの線だけが残るというわけだ。



### カラーチェンジ機能



↑が元の色、下が変更後の色になるぞよ



↑いつものように、マウスでグリグリ描く(SCREEN7)



↑その上にちがう色でしっかりした線をのせていくマロ



↑カラーチェンジで下描きを白にして消せばこのとおりノ

### 登場人物紹介



梅麿 本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子



ファンキーK 髪の毛が立っているけど本当はやさしい



のぐりろ ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る



アニイ/ ビッツーでは数少ない、まともな人物(うそ)



Dr. S なぜかこたわが好きな不思議な人物



# イラスト部門

なんと今月は紙芝居部門の採用作品がなく、イラスト部門大特集(いいすぎ)になってしまったぞよ。紙芝居部門あてには2~3通きていたんだけど、おしくも採用作品はなかったでお

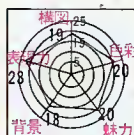
じゃる。残念。次回、紙芝居部門の力作がくることを心から待っているぞよ。

ということで、イラスト部門でおじゃる。夏休み明けということもあって、こっちはさすが

にたくさんの投稿がきたぞよ。そして、去る8月17~18日に行われたイベント「MSX フェステバル」のCGコンテストで賞をとった作品も、こっちのCGコンテストでも採用しているで

おじゃる。くわしくは、FFB(92ページ)を見てたもれ。イベントでみごと受賞した作品は、コメントの所に各賞を書いておくぞよ。受賞したみんな、おめでとうだぞよ!

100  
POINTS



細かく描かれていてグーでおじゃる。キャラクタもしっかりしているし、色使いもうまい。ほとんどプロレベルぞよ。さらに、作者は女の子でおじゃった! 男性諸君もまげずにかんばってたもれ。(梅)

## エスタリーナのコメント

あ~まさか採用していただけるなんて思いもなかったことすわ♡ 私、とってもうれしい♡ 特に「題なんてありませ〜ん」は、ダメだと思っていたのに……。私は、本当とにかく丁寧に描くことを心がけています。でも背景がうまく描けません。だれか私に背景の描き方をくわしく教えてくださいませんか?(なんて無理な話ですわね)

## 題なんてありませ〜ん

鹿児島県・エスタリーナ(16歳) (G) (S7)



## 展覧会にて

鹿児島県・Mr.モノマネ(18歳) (G) (S7)



99  
POINTS

とにかく背景の描きこみのよさが目につくでおじゃる。タイトルをうまく利用してバッチシ。イベントではビッツ賞を受賞。おめでとう。(梅)(構図18・色彩20・魅力18・背景23・表現力20)

## 無題

茨城県・紅孩児(18歳) (G) (S7)



98  
POINTS

この日本人らしくないタッチが気に入ったぞよ。元気のいい色使いでおじゃる。モチーフとしてはありがちだが、描き方がわかるものだマロ。(梅)(構図19・色彩19・魅力21・背景19・表現力20)

## 記号の解説

(G) グラフサウルス (P) パナソニックシステムディスク (F) F1 ツールディスク (DD) 倶楽部 (S) 自作ツール (他) その他のツール

(S5) SCREEN5 (S6) SCREEN6 (S7) SCREEN7 (S8) SCREEN8 (S12) SCREEN12 (IN) インタレースモード



## 鳥の飛ばない都市

千葉県・SABUROWTAA(18歳)

④ S5



98  
POINTS

カワセミは拡大したのかな？ もうすこし描きこんでもよかったと思うぜ！ でもグー。イベントではアスキー賞を受賞。おめでとう。④(構図20・色彩20・魅力18・背景20・表現力20)

## 森の中の少女達♡

鹿児島県・エスタリーナ(16歳)

⑥ S7



95  
POINTS

うまいですね。髪などの処理もバツグンです。去年の12月号に採用したのとくらべると、確実にレベルアップしています。3作目も期待。⑥(構図17・色彩20・魅力19・背景17・表現力22)

## 天空の王子

鹿児島県・エスタリーナ(16歳)

⑥ S7

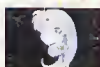


93  
POINTS

作者は左右対称っぽいのを気にして、これをよ！⑥(構図16・色彩20・魅力21・背景16・表現力20)

98

おしかった人たち



〈北海道〉「水精」羽衣屋／色がもっと使えたはずだ。あと背景がさみしい気がするぜ！

## 羽娘

京都府・三浦一誠(20歳)

⑥ S7



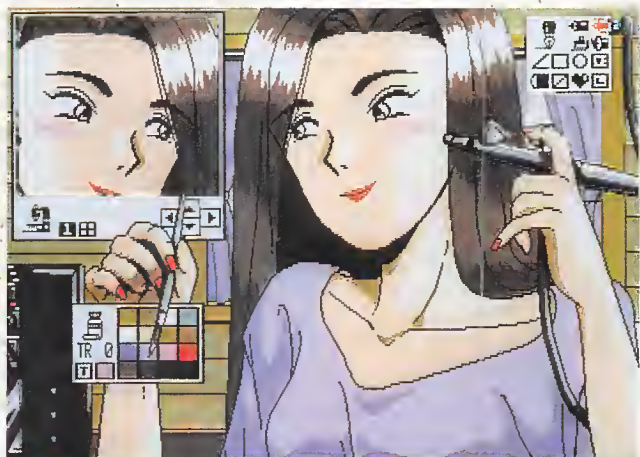
95  
POINTS

ジャギー消しはこれでいいぜーん。あとは見比べて判断しよー。この作品は、イベントでイベント賞を受賞したでし。おめれとう。⑥(構図18・色彩19・魅力18・背景20・表現力20)

## グラフィサウルスでメイクアップ

新潟県・RND藤田(18歳)

⑥ S7



93  
POINTS

こりゃなんと、グラフィサウルスをうまく使った作品である。作者は描いているとき、本物のパレットとよく間違えたというのが大爆笑です。⑦(構図21・色彩15・魅力19・背景16・表現力22)

## Because

山梨県・中林雅人(21歳)

⑥ S7



91  
POINTS

イベントではバナソニック賞を受賞した。おめでとう。⑤(構図16・色彩20・魅力19・背景15・表現力21)



〈北海道〉「UKKY」藤原大輔／なかなか楽しい作品。もっと描きこみをしてみよう！



## Good-bye, USA

長野県・Freedom(17歳) © S7



91  
POINTS

色のまとめ方がやるう。センスがいいでし。⑥(構図17・色彩21・魅力17・背景17・表現力19)

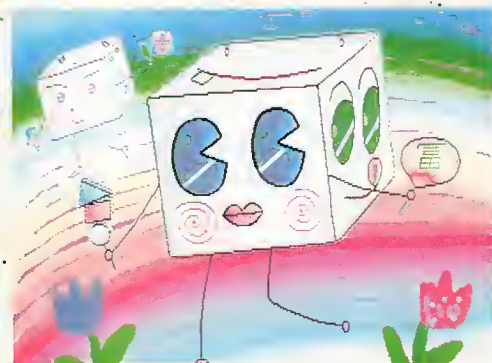
89  
POINTS

「日本製」に続くタテ画面投稿者出現だぜ！しかしこの絵は迫力あるよな。髪の毛の処理に5〜6色使っているぞ。このグラデーションは新しい手法のひとつだ。⑧(構図17・色彩19・魅力17・背景17・表現力19)



東京都・木村隆大(18歳) © S7  
キミの笑顔が世界を笑顔にする

三重県・エスカルゴCOMA(14歳) © S7  
電ういす



86  
POINTS

なんとまあ、すつこつこいいな。絵なんでし。⑥(構図15・色彩19・魅力19・背景15・表現力18)

栃木県・Samo(17歳) © S7  
Ancient forest



84  
POINTS

色が世界観をささえているといっただけです。⑤(構図17・色彩18・魅力17・背景16・表現力16)

広島県・みひ(14歳) © CO7 S7  
MOJIC



83  
POINTS

この作品は、イベントでMファン賞受賞です。⑤(構図18・色彩14・魅力18・背景14・表現力19)

大阪府・おきとろ(24歳) © S7  
戦士



77  
POINTS

背景を描いてほしかった。キャラはいんだが。⑦(構図18・色彩14・魅力18・背景14・表現力19)



〈宮崎県〉「魔物出現道路」ステップル／もっと細かく描きこんでみるとよかったぜ！キャラはいい。

おしかった人たち



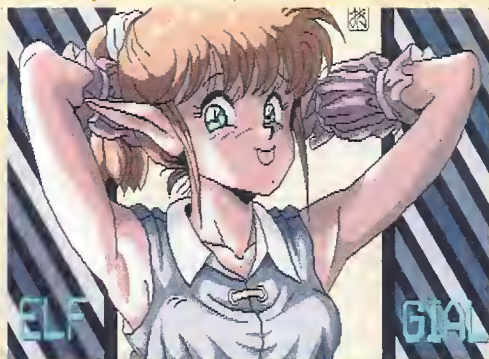
〈大阪府〉「流浪の民」齊藤明子／黒を使わずに描いているのはいい効果だけど、背景がさみいぞ！



エルフ娘

神奈川県・あーと指田 23歳

⑦ ⑨ ⑦



76

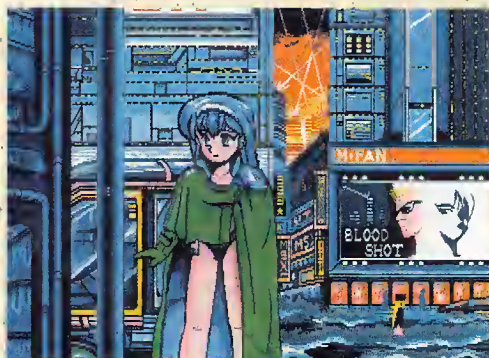
POINTS  
黒を使わず、かすんだ感じがよい  
でおじやる。(構図15・色彩17・  
魅力16・背景13・表現力15)

ブラックタワー

神奈川県・K↑↑A 19歳

⑧ビクセル3

⑦



73

POINTS  
マウスを使わずに描いているのに  
はオドロキだ。(構図13・色彩  
14・魅力14・背景17・表現力15)

砂漠栽培 旅人ガ笑ッテル

岐阜県・博士と王様 17歳

⑥ ⑨ ⑦

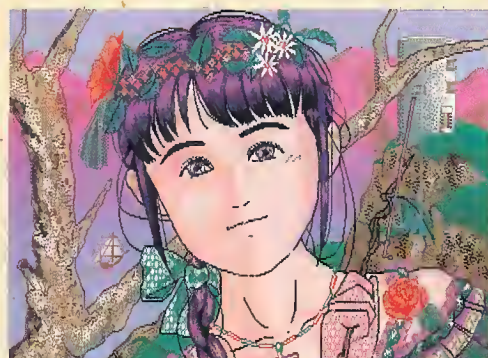


76

POINTS  
これはちょっと狙いすぎな気がする  
絵だぜ。(構図14・色彩15・魅  
力15・背景14・表現力18)

鳥取県・某A庁職員(?) 5歳

⑦ ⑨ ⑦



71

POINTS  
イベントではタケル賞を受賞、お  
めでとう。(構図14・色彩12・魅  
力16・背景14・表現力15)

ファンキーKの  
ここを直せば採用だぜ!!



やってきました、オレ様ファン  
キーKのコーナーだぜ! イベント  
にきてくれたみんなはわかるけど、  
オレ様の顔はいつもピンピンだ!  
きょうもさっすくピンピン(ビシ  
ビシ)指摘するぞ! さて、今月は、  
3作品がオレ様のエジキとなった。  
あと、下欄外を見たらえわかるが、  
今月から「おしかった人たち」  
が写真入りで出るようになった。  
ここでも俺様がひとことアドバ  
イスをしているので、こっちも  
ヨロシクたのむぜ!

ミズギ6

東京都・KAZ(?) 歳



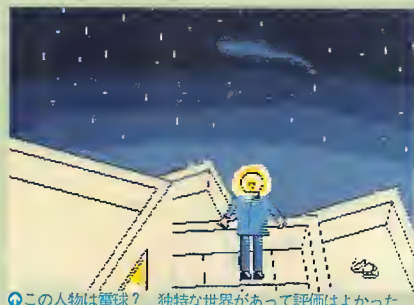
④バックアタック! (失礼) しわがなへんかえっただぜ!

作者はアニメーター  
か? キャラがなんかの  
アニメに似ている  
気がするぜ! デッサ  
ンやポーズなどはい  
いけど、背景の空とか海  
とかの色が、あまりす  
っきりしてないぞ。こ  
ういった女の子を描く  
ときは、背景にはもっ  
とさわやかな色を使っ  
たほうがいいんじゃない  
かな? この色だと、  
このあと雨でもきそう  
な感じだ。

## 今月の添削CG

ながれぼしとまめでんきゅう

兵庫県・TAMA・R(14歳)

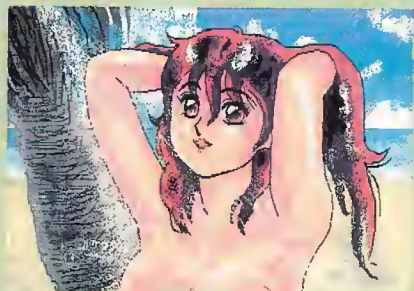


④この人物は電球? 独特な世界があって評価はよかった

技術的にはまだまだだ  
けど、絵からはあたた  
かい雰囲気伝わって  
くる。右下にいるのは  
猫かな? こういった  
部分はわがビッツで  
評価は高かった。しか  
し、やっぱり描きこみ  
がボツの決め手となっ  
てしまったのだ。もっ  
と細かく描いてみよう。  
技術を上達させるには、  
グラフサウルスがおす  
すめだぜ!(CM)

夏の妖精!?

宮城県・洋樹秀司(?) 歳



④細かく描きこんでくれば、きっといい作品になったぜ!

夏だなあ〜(今は秋だ  
が)という感じの絵だ  
ぜ! この作品は全体  
的に見て線のあらさが  
目立つ。背景もあら  
い。ていねいに描けばも  
っとよくなったおもう  
が、この背景ならい  
ほうがいいと思うぞ。  
エアブラシも使わな  
いほうがよかったぜ!  
絵はていねいに描い  
ていくように心がけよう。  
チラッと見えてるとこ  
はよかったのに……。



〈愛知県〉『走れブローカー』でぐ  
てぐ/走っている表現がさみしく  
て、タイトルとあっていないぜ!



〈宮城県〉『無題』フェルベルト・フ  
オン・デモヤン/背景を描かない  
とだめ! うまいのに……。



# ぬりえ部門

原画が女の子の絵だからなのか、それとも応募期間が夏休み中だったのかしれないが、今月のぬりえ部門にはかなりの応募がきたぞよ。うーむ……。

今月のぬりえで重要な点は、色の配分をどうするかでおよる。どうしても足りなくなる色を、みんなどうやってバランスをとっているのかな？

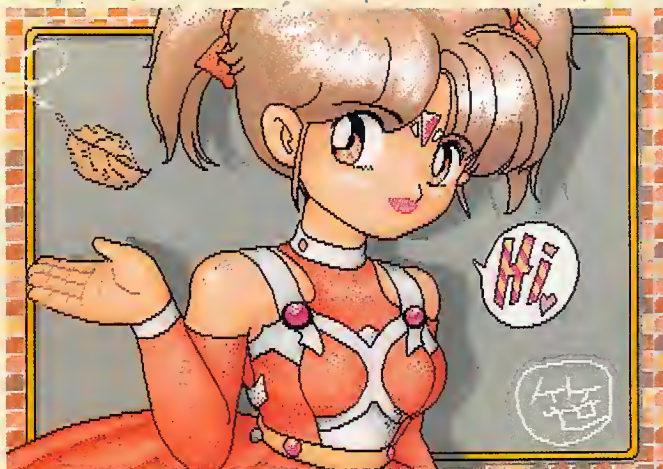
ぬりえ部門の評価は、3つの項目があります。それぞれ色彩・背景・表現力です。この3つの項目を、イラスト・紙芝居部門と同じく5人が1～5点の5段階で評価しま

す。したがって最高得点は5人×5点×3項目で75点となります。優秀者には賞品が用意してありますので、96ページの賞金・賞品表を参照してください。

## Fall

千葉県・笹魔茶(22歳)

CG-7 [57]



56

POINTS

ぬりとしては、季節にあっていてもおもしろいぞよ。青系の色があつたらもっと引きしまった絵になつたておじやる。(梅)色彩20・背景18・表現力18)

## 8月号ぬりえ

大阪府・ねぎとろ(24歳)

CG [57]



52

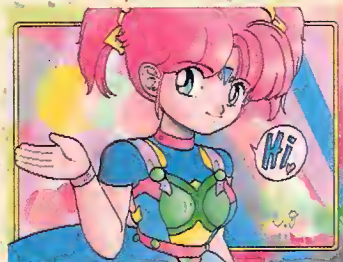
POINTS

この背景だったら、中国風なものにかえてもよかったぜ！でも色の配分や影のつけかたは、なかなかうまいぞ。(R)色彩17・背景16・表現力19)

## なしなしぬりり♡

三重県・エスカルゴGOMA(14歳)

CG [57]



51

POINTS

ぱつと見はよいけど、青のアクセントがシャツがい色とはいえない。(S)色彩17・背景15・表現力19)

## ぬりえデータ

岐阜県・仙田剛仁(18歳)

CG [57]



43

POINTS

洋服と背景のギャップが……。もつと夏っぽい色のほうがいいな。(Z)色彩13・背景16・表現力14)

## タイトル無し

埼玉県・OEU(22歳)

CG [57]



43

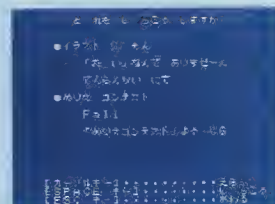
POINTS

手の上のエアブラシ処理はなんか意味があつたのでしようか。(S)色彩16・背景12・表現力15)

## 付録ディスクのCGコンテストを見よう

付録ディスクのCGコンテストのコーナーは、圧縮ファイルのため、このままでは使用できません。使用するには解凍する必要があります。解凍作業は、109ページの解凍作業についての説明や手順をよく読んで上で行ってください。そのさい、2DDフォーマット済みの新しいフロッピーが1枚必要になるので用意しておいてください。この2DDフォーマットの方法も109ページに詳しい説明が書いてあります。ファイルのコピーが終わって解凍作業に入ると解凍にけっこう時間がかかります。

その間、おやつでも食べながら待ちましょう。解凍作業が終わると下の画面が表示されますので、あとは画面に示される操作方法をよく読みながらお楽しみください。

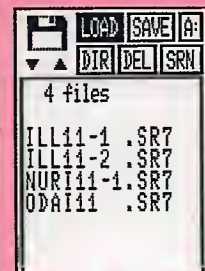


●今月はイラスト部門2作品を収録しています。実際に見て参考にしよう

## ぬりえコンテストの投稿よろしく!

付録ディスクのぬりえ部門用CGを実行すると、ファイルの拡張子の変更ができます。自分の持っているツールが『グラフサウルス』ならそのままOK。『F1 ツールディスク』なら

「SC7」にします。あとは、それぞれのツールで「ODA11」をロードすればOKです。投稿するときは、応募用紙に自分なりのタイトルをつけて応募してください。



ローディング画面で「ODA11」をロードしてください



●これが今月のぬりえ部門用の教材CGだ。これにさくさくっと色をぬって送ってきてほしいぞ

CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ





ファミリィソフト

# 龍の花園



ファミリィソフト

03-3294-5435

発売中

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円
ターボモードの高速モード、マウスに対応	

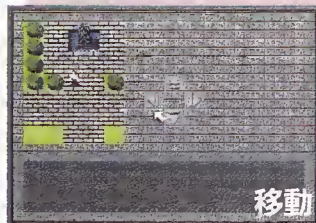
再会した夜に突然消えた幼なじみ、京香。主人公の隆一が探しにいった先はなぜか彼女の学校だった。残された言葉「龍の花園」とは一体どこだ!?

## リアルタイムでマルチに展開していく学園AVG

ついに発売された、久しぶりのMSXオリジナルAVG「龍の花園」。火山のふもとに建つ高校を舞台に、隆一は幼なじみの少女を探し出すためさまざまな人々に出会う。大きな特徴としてこのゲームには時間の概念があって、主人公だけでなく登場人物全員がそれぞれ意志をもって行動しているのだ。主人公の行動によって彼らも影響を受けて新たな展開が生まれていくのが新しい。いつしか複雑な人間

模様と事件の全容が見えてくるというわけ。マルチに進展するストーリーだから、結末もマルチエンディングという豪華な展開。とはいっても物語の根本が変わるわけではないから、ひとつの結末が次への大きなヒントにもなる。ダラダラやっているとも何かわからないまま終わっちゃうぞ。すべての結末を見たときに、この世界の全貌と意外な人々の生きざまを知ることになるだろう。深いんだなコレが。

## マウスでもパッドでも快適操作



アイコンを使い、マウスに対応している操作はシンプルだしかんたん。もちろんおなじみのパッドでも問題なく楽しめるぞ。5つの校舎に分かれているこの高校の移動は



RPGのようにマップ上でキャラを動かし、教室に入ったときは右上のアイコンを使って会話したり調べたりする。現在時刻もここで確認するのでこまめに見ること

## 私立白龍高校は美少女の花園

このゲームは登場人物がけっこう多いわりに、みんなよく描かれている。そのなかでもとくに物語で重要な関わりをもつ(ことがある)女の子たちの、ヒントをまじえた小特集だ。何度も会ってアタックしよう!

山田里美  
(図書委員)



たぶん初めて出会う重要人物となるのが里美だ。京香と旧友の彼女はいつも図書室にいて、重要なヒントをピンポイントでくれる。笑顔に影のある彼女は隆一のやさしさに触れ……

栗本優子  
(卓球部)



京香と同級生の優子は卓球部3人娘の最年長。思わせぶりの発言もするが、実のところ彼女は重要人物ではない。残りの2人こそ大事。そう、練習中も話ができることがあるよ。

桂木加奈子  
(卓球部)



小柄なことを気にして、背の高い隆一に何かとヒクツな態度をとる子だけれど、実態はすげえMSXオタクのSTユーザー。仲良くなつてからの彼女との会話は編集部で爆笑だった

桜野 愛  
(卓球部)



大膽なキュートな愛ちゃんは、原作者イチ押しの子だけあって、ビジュアルもほかより多い。内気な彼女を解放してあげれば、浴衣姿も見ることができると、気分はナンパ感覚?

花元咲子  
(園芸部)



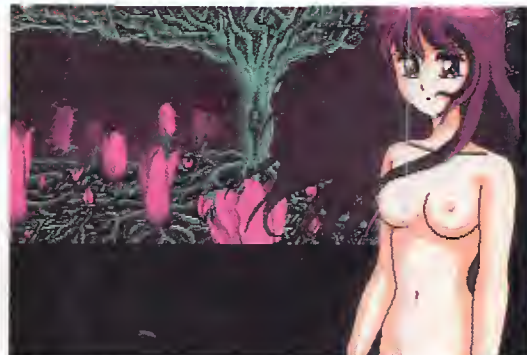
初めて会ったのは、まったく正体不明の謎の少女。女子トイレでの出会いを感激されることになった。彼女の秘密が解き明かされればゲームの全容も見えてくるだろう。イイぞこの子

吉田 茂  
(生物部)



美少女とやがて男だけれど、ピエスなんかして、某電撃格闘家みたいな髪型に圧迫されるけど、花を愛する少年なのだ。そしたら顔をしているわりには事件の大事な謎を知っている

## ★はたして 龍の花園とは?



ついに来た龍の花園に立つ京香。時間がない!



今月の よく食べ・よく飲み・よく歌う  
秋のだ〜い好きなばおばおが送る

# いしょく情報

今月も『三國志III』がダントツ。ソフト業界での光栄の強さ、というのは圧倒的で、いちおう同じ土俵で勝負している(と勝手にこっちが思いこんでるだけかもしれないが)有限会社パショウ・ハウスなどとしては呆然とせざるを得ない。タイトル数が多い上に、そのすべてがよく売れる。これは大変なことである。

2位、3位も変わらずでおなじみのところが並んでいる。

あらかじめ白状しておく、このところ、いいニュースが少くない。というよりも、ない。こ

れは何もしていないということではない。これだけはハッキリいえる。だが、厚くてカタい壁があるのだ。などと思いながらリストを見て行くと、なななんと『ドラゴン創世紀』が9位に輝いている。『ドラゴン創世紀』、100票になったからといわず、なるべく前向きに真剣に検討してもらいたいです」というお便りをいただいたが、前向きに真剣にはいつも考えているのである。書き方、というか口調が冗談めかしているからといって、中身まで冗談ではすまされない。

## 今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三國志III	光栄	PG	146
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	93
3	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	57
4	5	ぼっぷるメール	日本ファルコム	P	47
5	6	プリンセスメーカーII	ガイナックス	P	46
6	4	ストリートファイターII	カプコン	GA	45
7	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	41
8	8	サイレントメビウス	ガイナックス	P	40
9	—	ドラゴン創世紀	パショウ・ハウス	P	32
10	6	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	31
11	10	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	23
12	12	ストリートファイターII'	カプコン	A	17
13	11	A.III. A列車で行こう	アートディンク	P	14
14	13	ランス3	アリスソフト	P	13
14	13	大戦略III'90	システムソフト	P	13
16	17	銀河英雄伝説III	ボーステック	P	12
17	16	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	11
17	17	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	11
19	15	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	P	9
20	初	魔導物語A・R・S	コンパイル	P	8

■1992年9月号アンケートハガキ1000通より集計

※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します

なお、9位の『ドラゴン創世紀』は2か月ぶりに復活したため、前回順位は書いていません

## みんなからのお手紙まってるよん



④4位の『ぼっぷるメール』。MSXにはびったりだと思うけど……。画面は88版

こっちは、自分だけの生活ではなく、ますますいろんな人の生活かけて仕事しているわけである。真剣にやっているのである。相手がMSXであろうとX68000だろうと、売れるものなら何でもやるつもり。だが、まず98で実績を作って、MSXでも行けると感じられなければ、勝負はできない。売れるときは、みんなちやほやしてくれるけど、いざ売れなくなったら、みんな冷たいんだから。

さて、私ことばおばお、加藤久人は、今年いっぱいこのMFファンの編集部を去ることになった。といっても、来年の最初に出る号くらいまではつき合うことになっている。ま、いつかはそういうこともあるわけである。今は新しいゲームのシナリオと設定に忙殺されている。おまけに初体験の小説執筆を始めている。毎日、原稿用紙換算で10枚程度書いているから、うまくすれば3か月くらいで、最初の1巻目くらいはできるかもしれない。なかなか暇にはなれない人生らしい。

むかし、『エメラルド・ドラゴン』が出たら、しばらく休んでどっか海外へでも行こうと思って



⑥もうすぐ98版が発売される『銀河英雄伝説III』。画面は98版

いたのだが、以後2年以上、海外どころか国内旅行もまれである。ほんとと悲しいものがある。『ドラゴン創世紀』が出たら、どっかに行こうと思っているが、それもどうだろう。

では、ここでみんなからのハガキを紹介しよう。

「いしょく情報」のページを読んだら、日本ファルコムの加藤さんがこのコーナーを見ていると書いてあった。まだ、ファルコムはMSXをあきらめたわけではないのかと、とてもうれしく感じた。『英雄伝説II』もだけど、『ぼっぷるメール』もやってみたい。だから、ぜひともMSXに移植してほしい。

「ぜひとも、『英雄伝説II』のMSX版を出して// とファルコム様に頼んでください。MSX版が出た日には、3本ぐらい買いますから// おながい」というのもあった。最初は光栄はすごいと書いたが、やっぱりファルコムもすごいのであるな、と思うわけである。

こういうファンの声ってどれくらい届いているのだろう。なんとかMSXにも目を向けてほしいものだ、と各社に訴えたい、と思うわけである。

## 移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1758
2	2	三國志III	光栄	PG	1211
③	3	シムシティ	イマジニア	PG	987
4	4	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	864
5	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	818
6	7	ストリートファイターII	カプコン	GA	665
7	6	ダイナソア	日本ファルコム	P	644
8	8	大戦略III'90	システムソフト	P	590
⑨	9	ブライド下巻結編	リバーヒルソフト	P	500
10	12	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	491

■1991年1月号より1992年9月号までの集計

赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです



# ON SALE

オンセール

## 発売中のNewソフトを再チェック!

今月は、8月発売ソフトの再チェックと売り上げランキングを発表。ユーザーの主張では『キャンペーン版大戦略II』の感想を紹介していくのだ。

(記号の意味)無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボP専用、●はMSX2/2+用だがターボPの高速モードに対応。また、[2]のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、[MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダーTAKERU(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力 J&P町田店

## 8月1日から8月31日までに発売されたソフトと本

8月7日 夢二・浅草綺譚(D)/フェアリーテール/7,800円

25日 ぽよぽよらいふ(D)/PASTEL HOPE

(TAKERUで販売)/800円(税込)☐

ほいっぶる(D)/PASTEL HOPE

(TAKERUで販売)/800円(税込)☐

BUBBLE Utilize(D)/PASTEL HOPE

(TAKERUで販売)/800円(税込)☐



※『ぽよぽよらいふ』『ほいっぶる』『BUBBLE Utilize』の3本は、PASTEL HOPEというサークルがつくった同人ソフトです。

◎夢二・浅草綺譚の画面 本誌時代を舞台にしたAVGなのだ

そこには、助けをもとめる少女が泣く。

## 8月のソフトセールスTOP10

美少女系が6本ランクイン。『YUKA〜』と『Dr.STOP』は18禁ソフトなのでMファンでは紹介していない作品だ。1位は『キャンペーン版大戦略II』。順位は落ちたが『プリメ』もあいかわらず売れ続けている。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
→	1	1	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン
↗	2	—	YUKA・ユカの不思議な体験	ビッツ
↗	3	—	Dr.STOP	アリスソフト
↗	4	7	信長の野望・武将風雲録	光荣
↘	5	2	プリンセスメーカー	マイクロキャビン
↗	6	—	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
↗	7	—	ピンクソックス8	ウェンディマガジン
↗	8	—	大航海時代	光荣
↗	9	—	ボッキー2	ポニーテールソフト
↗	10	—	ピンクソックス6	ウェンディマガジン

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします

J&P町田店調べ

## ユーザーの主張

今月のテーマ ★キャンペーン版大戦略II・私的ゲーム評

マイクロキャビンがかなり気合を入れてつくったという『キャンペーン版大戦略II』。7~8月のソフトセールス(J&P渋谷店、町田店調べ)でも、連続1位を獲得。いま、いちばん波に乗っているゲームといえるだろう。そこで、今月は『キャンペーン版大戦略II・私的ゲーム評』ということで、みんなの熱き主張を紹介する。なお、それぞれのハガキにはマイクロキャビンのファイヤー伊藤氏(+編集部の大戦略担当・おさだ)のコメント入りなので、それもあわせて読んでもほしい。ではでは、まずひとつめの主張から。

### ■花城剛クンのオリジナル生産タイプ

ファントム2	トムキャット	イーグル	ハリアー
アパッチ	T-80	レオバルド2	チャレンジャー
メルカバ	SA-4ガネフ	M109	マルダー
補給車	歩兵	重歩兵	エリート兵
ゲリラ兵	駆逐艦	空母	輸送艦

●たしかにエンディングのグラフィックはすばらしいけど、「××ターン げんざい ざんぞん」だけじゃつまらん。クリアしたという感動がわかない。PC-98版みたいに、どれだけユニットをつくったとか、どれだけぶっ壊したとかデータが出るとうれしかった。あと、戦闘機やヘリから真横に発射されたATMが、なぜ下にある地上ユニットにあたるんだ? これはおかしいぞ。(中略)みんな、このゲームをチャホヤしてるけど、本当は不満も多いんじゃないか? あ〜あ、『ヨーロッパ戦線』にしときゃよかった。(愛知県 鈴木智博)

⇒今回は移植期間が短かったのでもアレコレもというのができなくて残念でした。もっとエンディングにも凝りたかったのですが……でも、最後のひとこと

はツライゼファイヤー// (伊藤)

●いまオリジナルの生産タイプ(左下の表を参照)でキャンペーンをプレイしていますが、なかなか勝てません。攻略法を教えてください。(東京都/花城剛)

⇒この生産タイプはバランスが悪すぎる。主力戦車や兵員は1種類で十分だ。直接攻撃の対空車両や対戦車車両がなくては序盤がツライ。輸送ヘリも必要だ。(おさだ)

●他機種にくらべてグラフィックがよい。けど、大戦略はやっぱりパッド操作じゃなくて、テンキーとファンクションキーを使うべきだろう。兵器に関しても、許せない設定がけっこうある。次回に期待するところです。(愛知県/平井宗一郎) ※編集部注……どの兵器がどうだとか、細かく書いてきてくれたけど、とても全部は載せられないので一部カットしました。

⇒ひとつひとつの兵器のバランスをとるのは難しい作業ですね。そんなときはユニットエディタでおリジナリなやつをつくってください

さい。(伊藤)

●最初の飛行機の絵はすごくカッコイイし、戦闘シーンも快感です。スーファミを持っている友達でさえ、文句が出ないほどイイ。(岡山県/杉山延明)

⇒グラフィックを担当した、永末もよるこぶでしょう。スーファミユーザーも納得するグラフィック。う〜ん、ファイヤー/ (伊藤)

というわけで、ベタボメのハガキを掲載したところで、今月はおーしまい。

さて、93年1月情報号(12月発売)のテーマは、「ソフトハウスさん教えてね」にする。日頃、各ソフトハウスに対し、疑問に思っていることやお願いなどなんでもけっこう。ハガキに書いてバシバシ送ってほしい。みんなに代わって、編集部がソフトハウスに聞いてあげちゃうぞ。しめ切りは10月末日(必着)。ハガキ採用者には、MFファン特製blankディスクをプレゼントする。ではでは、また来月会いましょう。(ときちやる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこ・ち・ら!

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「11月号のユーザーの主張」係



# COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック!

カミングスーン

巻頭からカミングスーンへ出戻りの『シムシティー』を筆頭に、これから発売になる新作をチェックしてみた。なかには、突然タイトルの発表されたものもあり、いまから発売が楽しみでしょうがない。また、『倉庫番リベンジ』に関する記事もあるので読んでちょー。

★今月は『シムシティー』『グラムキャッツ2』ほか、もりもりの3ページ★

## シムシティー

■イマジニア

■☎03-3343-8900

■発売日未定

媒 体	CD-ROM × 1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	未定
ターボRの高速モード、マウスに対応	

9~10月号と、巻頭を陣取ってきた『シムシティー』だけど、今回はちょっとひと休み。発売がすこし延びたことで、多少の仕様変更がなされることになったので、それについて報告する。

まず1点目。漢字ROMがない場合、メッセージが英語表示になる予定だったが、うれしいことに日本語で表示させる方向で動いている。英文自体はそんなにむずかしくはないようだが、やっぱり日本語で表示されるにこしたことはない。

そしてもうひとつは、ターボ

イマジニア  
本間さん



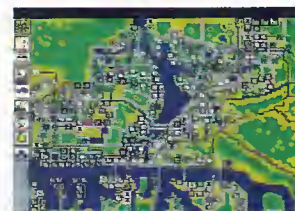
たいへんお待たせして申しわけありません。期待を裏切らないように、仕様を変更しながら開発をすすめています。なるべく早く、みなさんのお手元にとどくように努力していますので、もうしばらくお待ちください!



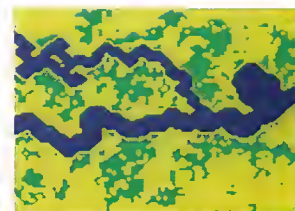
①ゲームの基本となるエディット画面。ドキドキワクワク、はやく遊びたいよん

Rの高速モードへの対応が決まったこと。どんなにゲームがもしろくたって、テンポが悪けりゃ、しょうがない。ターボRユーザーにとっては待ちに待った機能といえよう。

発売日を遅らせたことでサンプルの受け取りも延びてしまい、今月も新しい画面はナシ。この機会に、先月までのMファンを読んで、いまのうちから『シムシティー』の基礎を頭にたたきこんでおくといいだろう。



②市街全景画面。街についてのさまざまなデータを知るのが、この画面だ



③マップはランダムに作成されるので、その数は無限大。この世にふたつとないのだ

9月20日現在の  
開発状況

70%



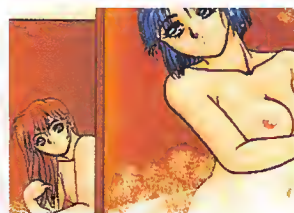
## あの過激美少女ソフトの続編『グラムキャッツ2』が発売に♡

いまからちょうど3年前、美しくもいやらしいグラフィックで話題となったAVG『グラムキャッツ』。そのパート2が、前作同様ドット企画より11月下旬に発売されることが決まった(MSX2/2+用)。前回は、ネコに変身できる超能力少女さ



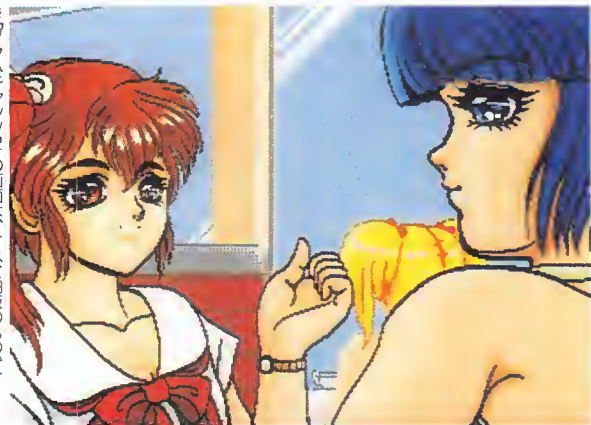
◎海底にもぐる、さやか(左)とマリ。この2人が中心となって話がすすんでいく

やか、異星人の手から地球をまもるという話だったけど、このパート2では南太平洋にある島と、その海底に存在するというエイリアンの秘密基地を舞台にゲームは展開していく。心もカラダも大人になったさやかに、はやく会いたいよ〜♡



◎ちょっぴりセクシーなおふたりさん。もち、こんなシーンも期待できちゃうのだ♡

※『グラムキャッツ2』の画面は、すべて88版のものですよ



◎前作とは絵柄が変わった。右にいる、さやかの名字は浅見あ・さ・み・さ・や・か、とつかで聞いたことあるなア……



## TAKERU事務局 荒川おねえたまのひとりごと

●8月17~18日と、東京で行われたMフェスへ行ってきましたが、みんなスッゴク元気で熱心で、ほんとと感心しちゃいました。調子によって、いっぱいサインもしちゃいました。けっきょく、ゴーインに『ソーサリアン』なんかも売りつけちゃいました。あのとき買ってくれたみなさん、

どうもありがとう。とっても楽しかったです。(直子)

◆  
会場で『ソーサリアン』を買って荒川さんにサインをもらった人、よかったね。でももっとよかったのは、ステージでやった荒川さんの『コマネチ』のようなハイレグポーズ♡ (編)

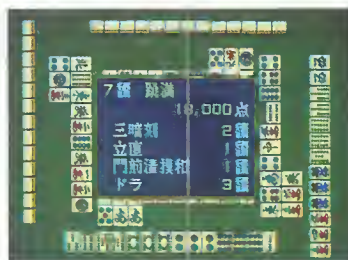
## 『元朝秘史』(光荣) ほか新作情報

『ブライド巻完結編』と『シムシティ』以外の新作で目をひくのが、光荣の『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』。前作『〜ジンギスカン』につづ、シリーズ3作目にあたるものだ。用意されるシナリオは、モンゴル編と世界編(チンギス・ハーン、フビライ・ハーン)の3種類。今月は、まだMSX版の画面を見せることはできないけど、次号では掲載できる見込みだ。発売は、ROM版が11月20日でディスク版が11月27日の予定。

ファミリーソフトからは『MSXトレイン』というソフトが12月に。これには『龍の花園』のオリジナルミニAVGや『RM(ロボットメーカー)』というA



◎『〜元朝秘史』は、サウンドウェア(CD)付きと、そうでないものの2種類出る(写真はPC88版)



◎これはむかし発売された『麻雀虚空』の画面。どんなゲームかは88年3月号を見てちょー

VGほか数本のゲームを収録予定だとか。また、シャノールの『麻雀虚空・天竺への道』は、現在88版を制作中で、MSX版はそのあとになるそうだ。

## 発売日未定・発売元未定の 『倉庫番リベンジ』のおはなし

ファンダムに載ってた『<sup>パズル</sup>倉庫番』なら知ってるけど『倉庫番』ってナンダ? って人、多いかもしれない。『倉庫番』とは、そのむかしシンキングラビットというソフトハウスから発売されたパズルゲームで、自分で面をつくることのできるエディタ付きがウリだった。MSX版はアスキーとマイクロキャビン(こちらは面数も多いリニューアル版『倉庫番パーフェクト』)から出ていて、今度は『倉庫番リベンジ』というのをしようという話が持ち上がっているのだ。発売元もシンキングラビットになるのかマイクロキャビンなのか、そのへんも全然決まってる様子で、もちろん発売日も未定のまま。そこで、この件について『倉庫番』の生みの親でもあるシ

ンキングラビットにコメントをもらったので掲載しておく。『倉庫番リベンジ』が発売未定のままでごめんなさい。決して忘れていてではなく、開発スタッフがすべての移植を担当している関係上、時間がかかっています。発売日は決定していませんが、決まりしだい発表します。もうしばらくお待ちください」とのこと。おもしろいゲームだけに発売が待たれる。



◎これは『倉庫番パーフェクト』の画面。荷物を青い点のところへ押し運べばいい



# MSX ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

記号の意味 □ 無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◎はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、[MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は9月18日現在のものです。

## ■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
10月	8日 ●ほぼ梅壺のCG描き方入門(本+D)/徳間書店/2,400円(税込)
	下旬 プライド巻完結編(D:パッケージ版)/ブラザー工業/8,800円□
11月	7日 ●MSX・FAN 12月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□
	20日 ●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R)/光栄/11,800円□
	20日 ●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R:サウンドウェア付き)/光栄/14,200円□
	27日 ●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D)/光栄/9,800円□
	27日 ●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円□
	下旬 プライド巻完結編(D:タケル版)/ブラザー工業/6,800円□
	下旬 ●グラムキャッツ2(D)/ドット企画/7,800円□
	？ ★MIDIカラプレイヤー(D)/ピッツー/9,800円[MIDI]
	？ シンセサウルスVer.3.0(D)/ピッツー/12,800円□

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	8日 ●MSX・FAN 93年1月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□
	18日 ●MSXトレイン(D)/ファミリーソフト/価格未定□
	？ ●ザ・タワー(?)オブ・キャビン(D)/マイクロキャビン/5,800円□
	？ プロの基パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
93年1月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
	●シムシティ(D)/イマジニア/価格未定
	●麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円□
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	マイ・アイズ(D)/パーティーソフト/7,800円
	●キャンペーン版大戦略II・かすたまキッ(D)/マイクロキャビン/価格未定

## ときちやるの 新作 よもやま話

新作に関する情報や読者のみなからの疑問など、気がついたことを何でもいから書いていこうというこのコーナー。今月は、9月某日に編集部にとどいた、こんなハガキを紹介する。

9月号に「シムシティ」、8月下旬発売”となっていたので、9月3日にショップに行き、「MSX版シムシティあ

りますか?」と聞いたところ、「えっ、MSX版出るの? 発売中止になったんじゃないかな」と、店員にいわれてしまった。ボクの兄は、MSXのゲームソフトが減っているの、編集部の人が情報をでっち上げ、自作のCGを誌面に載せたのではないかと推測。ほんのこのところは、どうなんですか? 10月号を見るのがコワイ……。

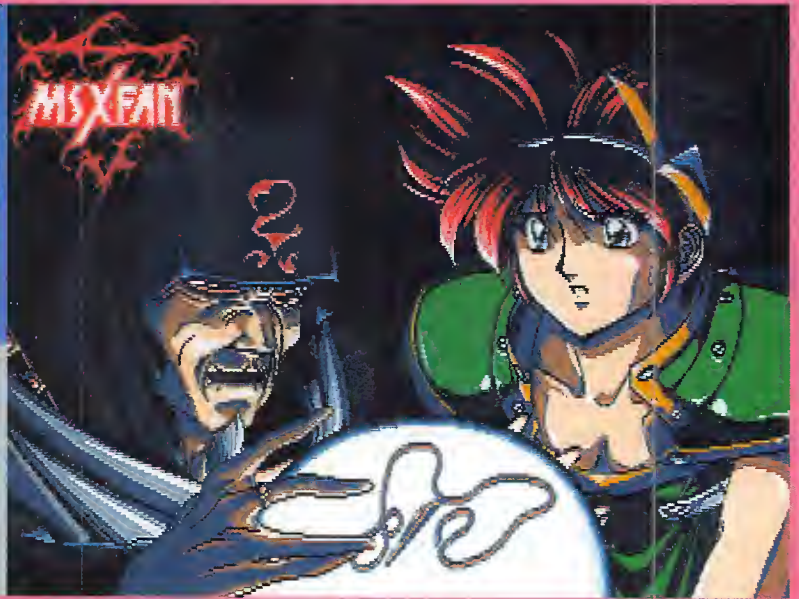
これは、高知県の「へんち」くんからのお便り。たしかに「シムシティ」の発売は遅れてるけど、でっち上げの記事なんかはつくらないぞ。イマジニアの話では、いちおう年内目標で開発中とのこと。でも、具体的にいつ出るとはいえない「未定」の状態なんだって。発売中止なわけナイって。大丈夫だよん! (新作担当/ときちやる)



# スーパ 付録ディスク の 使 い 方

## ●今月のバックストーリー

重い足取りで砂漠を歩いていくと陽炎の先に町が見えてきた。シニリアたちはこの町で休息をとることにした。町はそれほどにぎやかではないが活気があった。道行く人のなかには兵士の姿もある。シニリアは市場で買い物や、今晩の宿をさがし歩いていた。するとひとりの老人に「お嬢さんや、そのペンダントを見せてくださるめか」と声をかけられた。シニリアはそれを承知すると老人の家に招かれた。老人が呪文らしきものを唱えると突然ペンダントが光りだしたのだ!



## 付録ディスクで遊ぶまえに

付録ディスクについての問い合わせが少なくなったかわりに、最近では2枚組にしてほしいという要望が増えてきました。確かにそのご意見は正しいと思いますが、やはりコストの面で無理が出てきます。仮に2枚組にしたとして約1500円前後になってしまうでしょうし、倍近い手間がかかってしまうことになり、時間的な余裕もなくなってしまいます。めんどくさい解凍作業

をしたくない気持ちは十分承知していますが、少しでも多くの情報をみなさんにお渡ししたい気持ちをつめこんだと思ってガマンしてくださいね。

さてあて今月の目玉はオールディーズに収録した「ウォーロイド」です。対戦型バトル・アクションゲームとでもいいましょうか、とにかく弾を撃ちまくって相手を倒すという単純明快なルールです。操作もかんたんです

スーパー付録ディスク NOV. 1992 DISK #14

媒体	5.25"	セーブ機能	セーブしちやいけません
対応機種	MSX2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,470,464バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

から、誰でも気軽に遊べます。ひとりでコンピュータと戦ってもいいですし、友達と対戦することもできますよ。

今月号ではまず、みなさんのご要望の強かったタイトルBGMのスイッチが付きました。メニューでESCキーを押してみてください。それとめんどくさ

い解凍作業を少しでも快適にするための改良を行いました。これで少しはめんどくさがが解消されるでしょう。



シンプルイズベスト。機能だけを重視した設計です。来月はBも……



## ■ファンダムGAMES

今月はプロコン後期の第1次ノミネート作品を10本収録しています。

そのうち、『TheかくとうPART3』は、非常に大きいファイルであったため、CGコンテストなどと同様、複写・解凍作業が必要になります。この作品はターボR専用ですが、複写・解凍はどの機種でもできるようになっています。

『Theかくとう〜』を複写・解凍したディスクで2度目以降に遊ぶときは、ディスクを入れ、リセットするとDOSの画面に

なるので、BASICと入力すればBASICモードになり、BASICから直接、KAKUTOU.FDYをロード、実行すればOKです。  
○27ページ

## ■ファンダム・サンプル

### ●スーパービギナーズ講座

記事で使用している5本のサンプルプログラムを1本にしてLIST1~5.SBYとして収録しています。使い方はこのプログラムの最初のほうにREM文で書いてあります。  
○42ページ

### ●新・マシン語の気持ち

記事で使用しているソースプログラム(Simple ASM用)を2本、LIST2-1.SIM LIST2-2.SIMとして収録。また、LIST2-2をアセンブルしたマシン語プログラムをSCROLL.BINとして収録しています。これは、もう1本収録しているBASICプログラムLIST2-3.BASが呼び出して使用するためのファイルです。

LIST2-2を改造した場合は、記事中でガイドしている手順に従って、あらたにマシン語ファイルを作ってください。  
○40ページ

### ●アル甲4

掲載しているPBRシステムにおけるソースプログラム例をRN-FIGHT.PBSとして収録(これはテキストファイルです)。画面上でも、PBR(PBR言語)の文法を確かめてください。PBRシステムの本体は来月号で収録します。  
○46ページ





# 『CGコンテスト』『MSXView』ほか……合わせて6回複写/解凍します

今月号は大量6ファイルも解凍作業が必要なものがありますのでいつものように2DDフォーマットされたディスクを解凍作業に入る前に用意しておいてください。作業に入りましたら画面のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。

今月から作業時間の短縮のため、ファイルの複写をするときには、同じファイルがあるとスキップするようにしました。

これは作業用ディスクのチェックの際に判別します。そこで、これから複写しようとしているファイルが複写先にあるときにそのファイルをとばして必要な

ファイルだけを複写します。

ただし、ファイルの判別にはファイル名、ファイルサイズとタイムスタンプ(最後にファイルを作成更新した日付、時刻のこと)を使い、少しでも違うものはすべて複写します。

そのため、たとえば先月複写・解凍に使用したディスクを今月使用すると、先月以前のDOSのシステムはタイムスタンプが異なっているので、このDOSを無関係なファイルとみなしてDSKFを計算し、新たに今月のDOSを複写します。

各コーナーにあるDSKFの数字はDOSも含めた数字なので、2つ以上のコーナーでおなじディスクを使用する場合は、

もっと少なくともOKです。

また、解凍作業をファイルの複写までで中断して、あとで解凍だけをすることもできます。「つぎにファイルのかいとうにうつります」というメッセージが表示されたらファイルの複写が終了したということなので、ここで中断ができます。解凍を再開するときは、複写が終わったディスクをAドライブに入れてリセットするか、電源を新たに入れ直してください。すると、画面にA>表示されます。そこで解凍したいもののファイル名を入力してください。以下にそれを書いておきます。

▷CGコンテスト

⇒CG-11

▷パソ天 ANMA

⇒AN

▷パソ天 LINKS CG

⇒OZ

▷ファンダム Theかくとう

⇒KA

▷MIDI三度笠

⇒RUN-MIDI

▷MSX View

⇒RUN-VIEW

入力し終わったらリターンキーを押します。途中でExtract?(Y/N)と聞いてくるのでYキーを押すと、解凍が再開されます。

なお、パソ天国の2つは解凍したときに同じファイル名が存在するため、同一のディスクには解凍しないでください。

## 解凍するもの

### ●ファンダム

①『TheかくとうPART3〜帰ってきた8人〜』

### ●ほぼ梅麿のCGコンテスト

②イラスト部門2本+ぬりえ部門1本+ぬりえ部門の課題

### ●パソ天国

③『ANMA』(オランダ産のデモ)

④Fly☆Duckの作品2本(リンクスCGコンテストから)

### ●MSXView

⑤『ガイロニア動物図鑑』

(PageBOOK)

### ●MIDI三度笠

⑥『イース』から3曲と『幻影都市』から2曲と『あーみ』

※パソ天国の解凍作業を行う際に注意があります。2つのものを同じディスクに解凍しないでください。先に解凍したほうがこわれてしまいます。

6/6 CG-11 .LZH ロートOK

4/6 COMMAND2.COM  
5/6 PMEXT :COM  
6/6 ANMA3 :PMA

## CGコンテストの 実行用ディスクを作成します

まず、あなたの用意したディスクをチェックします

用意したディスクをドライブAにセットしてください

ESCキー=大メニュー  
スペースキー=進む

ファイルの内容をVRAMに転送し終わったというメッセージです。このあとにディスクを入れ換えてください。

ファイルをVRAMからディスクに転送できたメッセージです。すでにディスクに入っているファイルはパスしています。

現在している、またはこれからすることになる作業がここに表示される。作業に入るときはかならず確認すること。

## このディスクは使えません

上の写真にもあるように、ここには作業ミスのときのメッセージが表示される。

ディスクを入れかえるなどの、作業を進めるためにすることが表示される。このメッセージに従って作業を進めよう。

◆今月からDSKFの値が表示されなくなりました

## 解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

解凍作業には2DDフォーマットディスクが必要(複写先ディスク)です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用。決して付録ディスクを使用しないこと。①BASIC画面でcall formatと入力しリターンキーを押す。②Aのキーを押す。③2のキーを押す(4の場合あり)。④最後はどのキーでもいいから押す。⑤ディスクドライブが動き出す。⑥画面にOkと表示されれば2DDフォーマットディスクのできあがり。

ある2DDディスクの残り容量を調べるのはじつにかんたんです。BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(0)と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、713などと数字を表示します。この数字は、残り容量を「Kバイト」単位で表しているのです。この例の「713」の場合は、713Kバイト(730112バイト)の残り容量があ

ることを表しています。ちなみに、713Kバイトとは2DDのフォーマット直後の残り容量です。

さて、複写・解凍のプログラムでは、最初にあなたの複写先のディスクのDSKFをチェックしますが、このDSKFとはもちろん、いま紹介した、ディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択するまえに、この方法で、ユーザーディスクの残り容量(D S

KFの値)をはかっておくようにしましょう。ちなみにDSKFとはDisk Freeの略です。覚えやすいですね。

また、DSKFは指定された容量さえあれば、それ以外の部分には何が入っていてもかまいません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間は長くなります。



このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。



★毎月オールディーズ、またはすべしやるは楽しみですが、ゲームの入ったディスクが増えるのは何よりうれしいです。岡山県・目黒寛之・20歳★今、友だちから20を借りています。お盆はあと少してターボRをやる額に達するので、たまりだに買うつもりです。付録は、解凍がめんどくさいけど、毎回とても感動しています。(岐阜県・竹屋澤・15歳★MSXマガジンのムックが売完になりました。まあそれなりの内容でしたが、値段がちょっと……。その点Mファンは値段は納得がいきました。これからも良心的な値段設定を続けてください。(東京都・松本光明・19歳)





8年近くも前に発売された対戦型のバトル・アクションゲーム。とにかく相手を倒すという単純なルールであるがゆえに、白熱したゲーム展開をしてくれることまちがいなし。操作方法もかんたんだし、すぐにマスターして友達と対戦だ！

## バトル・アクションゲーム『WARROID(ウォーロイド)』見参！ ①984/1985 Y. TAKATA

今月のオールディーズは8年前に発売されたにもかかわらず、なかなか古さを感じさせません。プレイヤーはウォーロイドを操って相手のウォーロイドを撃ち負かすというもの。攻撃方法は銃かキックのみ。相手のエネルギーをいかに減らすかがポイントだ。



これがタイトル画面。もとは投稿作品なんだよね

### ウォーロイドとは……

#### ●ウォーロイドの武器

ビームとキックがある。ビームと発射するたびにエネルギーが10減る。相手に当たると相手のエネルギーが10減る。キックはエネルギーを消耗しない。キックされたほうはエネルギーが5減る。なお、1人プレイの場合、コンピュータ側のウォーロイドのビームの強さは33面から15、49面から20になる。20より強くなることはない。

#### ●ウォーロイドのエネルギー

エネルギーは最初200ある。エネルギーがちょうど0になると、移動とキックはできるが、ビームは発射できなくなる。さらにダメージを受けてエネルギーがマイナスになると、ウォーロイドは倒れ、爆発する。ただしエネルギーはマイナス表示はしない。

#### ●エネルギーボールと機雷

面によっては、エネルギーボール(黄色)と機雷(赤色)が何個か浮かんでいる。エネルギーボールにウォーロイドがぶつかるとうエネルギーが50増える。ただし、エネルギーボールをいくつか取っても、エネルギーは250より大きくはならない。また、機



画面を縦横無尽に飛び回って、相手を撃ちのめすんじゃ〜！

雷にぶつかるとう50減る。

#### ●ゲームの勝敗

ゲームの勝敗は、画面上部の「WARROID」という文字の下に表示される青と赤の四角(バトルカウンタ)の数で決まる。

#### ●1人プレイの場合

プレイヤー側のウォーロイドが倒れると、青のカウンタが1つ減る。全部なくなるとゲーム終了。また、17面の始めに、青のカウンタが1つ増える。以後33面、49面……というように16面ごとに1つ増える。なお、相撃ちで両方とも倒れた場合も、青のカウンタは1つ減る。

#### ●2人プレイの場合

どちらかのウォーロイドが倒れると、勝ったほうのカウンタが増え、負けたほうのカウンタが減る。どちらかのカウンタがなくなると、ゲーム終了。相撃ちで両方とも倒れた場合は引き分けて、カウンタの数は変化しない。

#### ●得点

ビームが相手に当たると30点、キックすると100点。また、相手が倒れて爆発したときの自分のエネルギー×50点がボーナス得点となる。

#### ●背景

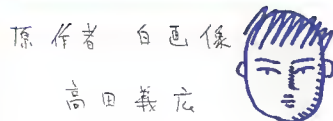
16種類。シーン17からの背景はシーン1に戻るが、エネルギーボールと機雷がそれぞれ1つ増える。

#### 元祖X1版制作者 高田義広氏のコメント

このゲームの原作を作ったのは、約12年前のことです。当時使っていたのはグラフィック機能が貧弱なマシンだったので文字や記号をロボットの形に見せかけていました。それでも友達どうして興奮して遊んだことを覚えています。その後、移植や改良により絵はキレイになりましたが、ゲームの感じは不思議と変わっていません。

#### MSX移植者 小松田裕一氏(イエローホーン)のコメント

再び登場しましたイエローホーンの小松田です。前回のパイパニックは楽しんでいただけましたでしょうか。パイパニックはイエローホーンのオリジナルでしたが、今回のウォーロイドは、高田義広さんがX1用として作成したゲームのMSX移植版です。作者側の要望としてひとこと。「ぜひ2人でプレイして下さい」



原作者 白画像 高田義広

#### ●パラメータの変更

タイトル画面でESCキーを押すと、パラメータ設定画面になる。実力にかなりの開きがある場合などに使うとよい。ただし、1人プレイの場合、コンピュータ側のパラメータは変更できない。

パラメータは左に動かすと小さく、右へいくと大きくなる。変更が終了したらRETURNキーを押すか、RETURNの文字にカーソルを合わせると、タイトル画面に戻る。



パラメータ設定画面をちらっと。最強にしたら最後は腕がものをいう

### 各パラメータの詳細

#### ▶各パラメータ

- ①JUMP/ジャンプできる高さ
- ②WALK/ウォーロイドの移動スピード
- ③BEAM/敵にビームが命中したときのダメージの強さ。小さいほうから、10、15、20。また、ビームを強くするとエネルギーの消耗も大きくなる。消耗するエネルギーは小さいほうから1、2、3。
- ④KICK 敵をキックしたときに与えるダメージの強さ。ダメージを小さいほうから5、10、15。

#### ▶ウォーロイド色の変更

パラメータ画面ではウォーロイドの色も変えられる。ただし、面によっては見にくくなるので注意。

#### ▶各パーツ

- ①BASE/最初白になっている部分
- ②PART/最初青(赤)になっている部分
- ③GUN/ビーム砲の色。なお、この色を透明(00)にすると、ビーム砲を持っていないことになる。

### 隠しコマンドでござす

このゲームにはちゃっかり隠しコマンドが設定されています。タイトル画面でESCキーを押してパラメータ設定画面にしてから、まず面セレクト。BSとSELECTキーを同時に押してINS・DELで選ぶ。次にキャラクタの形を変える。BとSELECTキーを同時に押して、1回で自分、2回で敵、3回で両方、球型になる。



よく見てみよう。左側のキャラクタが球型になっているのだろ



## ウォーロイドの基本操作

STOP	カーソル				スペースキー
	上キー	右キー	下キー	左キー	
一時停止	ジャンプ	右へ走る	ひざまづく	左へ走る	ビーム発射

●プレイヤー1  
カーソルキーとスペースキー。またはジョイスティック1で青いウォーロイド

●プレイヤー2  
ジョイスティック2で赤いウォーロイド

※コンピュータと対戦(1人プレイ)するとき、コンピュータは赤いウォーロイドです。

## まぼろしのマップ・エディタを探せ!

じつはこのウォーロイドにはマップエディタというのがあるんだ。まあ、自分の好きなようにマップを描けるふつうのマップエディタとなら変わりはしない。別にまぼろしといわれるほど貴重なものでもなんでもなくて昔のログインに載っていたものなんだ。載っていたということはつまり、市販はしていないのだ。ならば話が早い、このリストを打ち込めばいいわけ。

ただ、そのリストはあるんだけどものすごくリストが長くて、忙しい編集部員が打ち込みをやっているわけにはいかないの。そこで読者のみなさんにたのみことがあるんだけど、このマップエディタを持っている人はぜひ、編集部に送ってほしいんだ。もちろんそれなりに御礼はするつもり。こころやさしいどなたか、どうかよろしくおねがいします。



やっと今月は収録することができました。しかし、来月はどうだろうな?

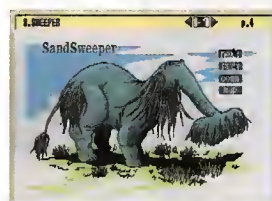
なかなか容量の関係で先送りになっていたけれど、やっと今月号に収録することができました。そもそもこの『ガイロニア動物図鑑』はネットに流れているフリーウェアソフトをひっばってきたものなんです。

今回収録したものは全部で4

きつと凄まじいんだろうな



うへんくりんとかいいよ



こいつの骨格が見てみたい



フヨフヨしてて気持ち悪いと思いませんか

Viewを立ち上げてください。そこでさきほど解凍したディスクを入れて読み込んでくださればOKです。



グ、ゲロゲロ、こんな動物がいたら生理的に受けつけないなあ



RCPプレイヤ『あーみ』とそのデータ、GT専用・イースのMIDI音楽館

### 収録内容

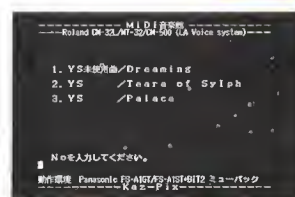
- 幻影都市「イリュージョンシティ」のテーマA
- 幻影都市「イリュージョンシティ」のテーマB
- あーみ(RCP/CM6ファイル演奏プログラム)
- YS未使用曲「Dreaming」
- YS「Tears of Sylph」
- YS「Palace」

●RCPプレイヤ『あーみ』  
「ARM1.COM」と「ARM1.DOC」の2つ。PC98などで扱われるMIDIのデータ形式であるRCPを演奏できる。『あーみ』はフリーソフトウェアだが、詳細は「ARM1.DOC」を読んでほしい。  
RCPのデータとしてマイクロキャビンの山田さんから幻影

都市の音楽を2曲もらった。この2曲(拡張子がRCP)とその音色(拡張子がCM6)は個人で楽しむほかは、著作権者に無断で利用はできない。

演奏はDOS2から、ARM1 <RCPファイル>  
■イースのMIDI音楽館  
Kaz-pixによる、イースのMIDI音楽のBASICプログラム。GTかまたはST+μ・PACKで利用できる。  
ファイルの一覧が71ページに

あるのでそちらも参照。



●MIDI音楽館のファイルの画面。表示されているイースの曲を1〜3で選ぶ



はよ〜ん★

質問の多かった、『THINFAT』や『TQ II』についてのお答えは、

## ラブラブUKP、お願いきいてダバさ

ファンダムスクラム(38ページ)にあります。  
さて、今月は趣向を凝らして、読者のおたよりを紹介しつつ付録ディスクの明日を探っていくことにしましょう。では、いざ。  
「最近の付録ディスクのファンダムの小メニューでキーをうつけなくなる。何とかして。」(神奈川県・12歳、他大勢)  
どの機種だろう。FS-550、OF2、HC-95、HB-F5、00。いつも、動かないことが多

い機種ですね。しかたないのかもしれませんが、小メニューくらいは何とかならないのでしょうか。  
「付録ディスクの解凍をラムディスクや2ドライブ対応にして、解凍先を選べるようにしてほしい。」(大阪府・43歳、他大勢)  
ウン、確かにそうですね。今のMSXのソフト、特にゲームはせっかくある2ドライブをまったく使っていないものが多いですね。使えばディスクの入れ替えがかなりなくなるという

のに。RAMディスクを使えば解凍は飛躍的に速くなりますよね。これはぜひ検討したいです。  
「FM音楽館で、いちいちリセットしてもう一度たち上げないと別の曲が聴けないのを何とかして。」(埼玉県・15歳、他数名)  
あ、これはもう対応済みです。というのが、現在の主な要望です。UKPさん、どうかよろしくお願いします。

ばいび〜ん★

いいいたい  
放題

★今月号付録ディスクが絶好調ですね。僕はディスクの解凍のひとときが好き。なんどくですと。金知厚・藤本将景・22歳)★OPPL d r i v e (に感動しました。なにセナボツがない。それにBGMとして使用できる(秋田県・宮里理・16歳)★フリーウェアのMSXを起動し、小の子供に見せると(16ビットのスーパーファミコンを使用している)びつくりした。私も、音楽を音響的にとらえていって好きになる。(富山県・太田端幸太・63歳)★MSXはだんだん弱体化しているという読者のみなさんの意見を聞きますが、MSX・FANは反比例してディスクが付録について、ますますあがってきてますね。(東京都・渡辺大介・16歳)



## COMING SOON

最新ゲームの画面を新鮮パックしておくるこのコーナー。今月もあります!!

今回は、9月4日に発売された、ファミリーソフトの『龍の花園』の登場だ。ひさびさの学園AVGを、2枚のグラフィックを通じて体感してほしい。なお、ゲームのくわしい紹介は今月のFAN NEWS(P.102)を見てほしい。



◎『龍の花園』のタイトル画面。マウスにも対応して遊びやすいのだ

## あて? ましよQ

いつもどおり、9月情報号の解答と当選者発表だ。キミは当たったかな!?

9月情報号の答えは、ゲーム名が(B)セイレーンで、ソフトハウス名も(B)マイクロキャビンだった。正解者は全体の8割くらい。問題がかんたんだったんで、当たって当然。このていどの問題でハズしてるようじゃ、しょうがないぞ。で、正解者のなかから次の5名に、マイクロキャビン特製ディスクホルダーを進呈する。⇒(北海道)近藤久

美、(栃木県)坂本則正、(愛知県)篠原研次、(福岡県)兼田和男・山田博夫(敬称略)



◎正解は「セイレーン」だよ〜ん

## ハズレ天国

オランダ産のフリーウェアが今回の目玉。リンクスのCGも入ってモリモリだ。

今回、収録したオランダ産フリーウェア「ANMA'S AMUSEMENT DISK」と「リンクス杯争奪CGコンテスト優秀作品」を複写・解凍するにはblankディスクを2枚用意しなければならない。なぜなら両方とも「AUTOEXEC.BAS」という自動起動ファイルを持っているからなのだ。つまり、そのまま同じディスクに解凍してしまうとどちらかのAUTOEXEC.BASが書き換

わってしまうというわけ。もちろんリネームしてしまえば1枚のディスクに収まるんだけど、起動するのにちょっと手間がかかっちゃう。BASIC上で「RUN」ファイル名」なんて打ちこまなければならないからね。それに、別々のディスクに作れるよう、複写・解凍作業を選択式にしたんだから活用してよ。

⇒72ページ



## AV サラマ

先月号は音で楽しめたが、今月号は目で見て楽しんでほしい。

まず、今月の1本は迫力のある「神の雷」と幻想的な雰囲気を感じさせる「日の出」だ。静と動の対照的な作品がなんともいえ

ずいいではないか。

操第2」だ。その名の通りラジオ体操をしているのだが、あの独特の動きをみごとに表現しているすばらしい作品だ。

これなら画面設定にかかる時間も苦にならない、かな?

## ぼろぼろの

残念ながら紙芝居部門はないでおじやが、プロなみのイラスト2作品が見れるぞよ。

16歳の少女が描いたハイレベルなCGと、つつい背景に見とれてしまうきれいなCGがみれるでおじや。あと、8月号で募集したぬりえ部門も、優秀作1作品をいれたぞよ。CGの

コーナーは圧縮されているので、解凍をしなければいけないでおじや。新しいディスクを1枚用意してから、119ページをよく読んで楽しんでたもれ。



## ゲーム十字軍

役立ちデータのほうも集まりつつある十字軍だが、今月はまだ発表する段階ではないノ。ということで今月もトビラCGだい。⇒16ページ

## ファミリ

今月はほかのものに容量をとられちゃって、入るすき間なんてどこにもありません。でも来月こそは……、あるかなあ?

## MSX DOS

かわるわけもないし、かえるつもりもありません。いつもとかわらないDOSおよびDOS2への入口です。

## NOVEMBER

久しぶりに単独でコラムを作ってもらえたじよお、これで日陰の生活から脱出できるんだ。ここを最初に読んでくれる人、愛してるよ♡

## FM音楽館

先月号から続けて何回でも聴けるようになっているFM音楽館です

### ●曲が連続して聴ける

小メニューで5曲のうち1つを選ぶと、かんたんな説明が出て、さらにスペースキーを押すと演奏が始まるのは、これまでどおり。説明の右上には赤字で演奏時間を表示させました。

### ●曲に終わりがあ

基本的に、原曲が無限ループの場合は3回ループ、原曲がきちんと終了するときはそれを尊

重して加工しています。曲が終わると曲の選択に戻ります。

### ●演奏中でもスペースキーを押すと曲の選択に戻る

いったんこの小メニューに入ると大メニューには戻れません。リセットボタンを押すか、

### ●CTRL、GRAPH、DELキーを同時に押す

という操作でもう一度最初からはじまります。⇒66ページ

## タイトルBGMの募集です!

使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3通りのうち1つの組み合わせです(FM9+PSG3などは不可)。

MMLで使ってはいけないコマンドがあります。PSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr、d、リズム音源の@Vnです。

注意点として、拡張音色(FM音源内蔵の15音色以外の音色)は、音がかなり変わってしまうことが

ありますので、使わないほうがいいでしょう。

また、MMLで一番最後の休符を省略すると、EASICはそのぶんを補ってくれますが、BGMでは音がずれてしまうので、休符の省略はしないでください。

おわび：9月号の付録ディスク#12のタイトルBGMが、原曲と少し違っていました。おわびします。原曲は12月のFM音楽館のコーナーに収録する予定です。



# スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2以降、●はMSX 1以降、☆はMSX 2+以降、★はターボR専用プログラムです。②のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。  
※各コーナータイトルの①②③は、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
オールディーズ①	付録ディスクの使い方(P110)	操作方法	ウォーロイド	WARROID . XB WARROID . COM	「ウォーロイド」のゲーム・データです。くわしくは110〜111ページをご覧ください
COMING SOON②	FAN NEWS (P102)	新作ソフトの生画面2枚	龍の花園	COMIN-11. C COMIO-11. XS7 COMI1-11. XS7	付録ディスクのために用意されたグラフィックデータです
ファンダム・GAMES①	ファンダム (P27〜63)	掲載プログラム	●オラオラ落ちんかい/ ピンからキリまで ●クイックナイト ●ANXIOUS BOMBER ●OELVINOUS EASY SYSTEM  桑藤幹夫  ●Colosseum II 神の試練 ●Fighting Cock Empörer ★TheかくとうPART 3〜帰ってきた8人〜	ORAORA . FDY PINKIRI . FDY QUICK . FDY ANXIOUS . FDY DLV-ESY . FDY DLV-ESY5. B KUWAFUJI . FDY SINCOS . BAS SINCOSDA. BIN COLLOSE2. FDY COOK . FDY EMPORE . FDY KAKUTOU . LZH	BASICプログラムです  桑藤幹夫で遊ぶにはKUWAFUJI.FDYとSINCOS.BASとSINCOSDA.BINの3つのファイルが必要です  TheかくとうPART3は109ページの解説にしたがって、複写解凍をしないと遊べません
ファンダム・サンプルプログラム③	スーパービギナーズ講座(P40)  新・マシン語の気持ち(P42)  アル甲4(P46)	掲載プログラム	COPY命令のサンプル  SCROLLのサンプル マルチオートバトルシステムPBG	LIST1~5 . SBY LIST2-1 . SIM LIST2-2 . SIM LIST2-3 . BAS SCROLL . BIN RN-FIGHT. PBS	くわしくは各ページをご覧ください
FM音楽館①	FM音楽館 (P64〜68)	掲載プログラム	②サブマリン707 ②スペースマンボウ ②まだま王 ②In the storm ②砂漠のサファイア(付録ディスクBGM)	SUB707 . FMY MANBOW . FMY MAOAMA . FMY STORM . FMY SAPHIRE . FMY	BASICプログラムです
AVフォーラム①	AVフォーラム (P24〜25)	掲載プログラム	今月の1本/規定部門「ダンス」/ 自由部門	AV-NOV . AVY AV-MAC . AV AV-LINE . AV GRP-1 . AV GRP-2 . AV	AVフォーラムを起動するためには、左の5つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV-NOV.AVYを実行すれば動きます
ほぼ梅屋のCGコンテスト①	ほぼ梅屋のCGコンテスト (P96〜101)	掲載CG	イラスト部門「題なんてありません」/「展覧会の絵」/ぬりえ部門「Fall」/ぬりえコンテスト用教材CG	CG-11 . LZH	CGのデータを圧縮したものです
パソ通天国①	パソ通天国 (P72〜77)	オランダ産のデモとリンクスのCG2点	「ANMA'S AMUSEMENT OISK」と「PORSCHE 911R」/「空の魔女号」	PMEXT2 . DOC PMEXT . COM ANMA3 . PMA OZAWA . LZH	2本だての内容になっています。いずれも別々に解凍作業をします。また、この2つは解凍した後同じファイル名をもつので、別々のディスクに解凍するようにしてください。くわしくは左ページ参照
ゲーム十字軍③	ゲーム十字軍 (P16〜29)	ビッツーによる十字軍トビラCG	—————	GAMEJ-11. C GAMEJ-11. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSXView①	付録ディスクの使い方(P111)	PageBOOK	★ガイロニア動物園鑑「The Gailonia Animal」	VIEW-11 . LZH	PageBOOKのデータを圧縮したものです
MIDI①	MIDI三度笠 (P70〜71) 付録ディスクの使い方(P111)	MIDI音楽データ	★イースから「Dreaming」「Tears of Sylph」「Palace」と、幻影都市から「イリュージョンシティのテーマA」「イリュージョンシティのテーマB」と「あーみ」	MIOI-11 . LZH	MIDI演奏のプログラムと音楽データを圧縮したものです
あてましょQC	付録ディスクの使い方(P112)	ゲーム当てクイズ	—————	ATEQ-11 . XB ATEQ-11 . XS5	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSX-DOS①	付録ディスクの使い方(P112)	MSX-00S1、2の基本セット	MSX-00S1  MSX-00S2	MSX00S . SYS COMMAND . COM MSX00S2 . SYS COMMAND2. COM	MSX2/2+用のMSX-00S1セットと、MSX-00S2セットが入っています。ターボRはおもに00S2で、それ以外は00S1で起動しています
B:C	—————	編集後記	—————	BCLN-11 . C	付録ディスク用テキストファイルです

※ほぼ梅屋のCGコンテストのCG-11. LZHほか、拡張子にLZHのつくものは、フリーウェアの「LHA」(作者: 吉川栄泰さん)を使っています。また、パソ通天国のPMEXT2. DOCとPMEXT. COMはフリーウェアの「PMext」(作者: べばあみんと★すたあさん)です。



## 霊峰富士とホルスタイン渡辺

正座してスキャナとマウスをあやつるCGコンテスト常連



本名・渡辺茂樹。静岡県裾野市在住。いつも絵のことでばかり考えているイラストレーター志望

渡辺少年(17歳)は、3、4年まえ、中学生のときにA1mkIIを買ってもらった。

「1年間、こづかいが足りないからって……」

それがはじめてのMSXで、いまテープで補修されつつ、愛機でありつづけている。ディスプレイは、家にあったテレビを使っていたが、壊れてしまったので「安いテレビを買ってきたんです。RFで見えにくいけど」

そうなのだ、あのホルスタイン渡辺は、A1mkIIとテレビをRFでつないで使っている。そういう環境にもかかわらず、DOSでCOPYコマンドを入力したり、ファイル一覧を見たりするときは80字モードでやっている。使用FDDは、先月、付録ディスク内で名前がちらほら出ていたFS-FD1A。そういうものに囲まれて、写真ではっきりとわかるように、座卓の上にMSXを置き、正座してCGをかくのだ。「あ、むかし柔道とか習字とかやっていたから正座がクセになってしまったんです」。なんだか知らないが、どこかへんで、すごい。

当初、MSXを是が非でも手に入れたかったのは、ゲームを作りたいから。「つまらないですよ」と念を押しながら、当時の初期作品を見せてくれた。テキストキャラクタをそのまま使ったアクションゲーム付きのアドベンチャーゲームらしいが、テキストキャラクタだけで人物の



ホルスタイン渡辺の部屋。CG-7のように見えるのはほんとうにCG-7だが、これは半分やらせです。ごめんなさい。後ろにあるのも渡辺作品。窓の向こうは富士山からの風が吹く

ラクタだけで人物の右向き、左向き、爆発して砕けるところまでをみごとに表現していて、ファンダム担当でもあるべく(コ)はちょっと心が動いた。いや、しかし、最近の傾向を考えると、どうせささやあたりが「字ばかりではちゅまんないでちゅ」とかいうに違いない。

そのゲームにグラフィックを入れてバージョンアップしようと考えた渡辺少年は、友人からF1ツールを借りてCGをかきはじめた。それが、彼のCG作家としての出発となった。そして、7月号のCGコンテストに掲載された「めざし」「ホルスタイン渡辺」(自画像)の制作からは、原画をかくてイメージスキャナで取りこむ手法を取り入れている。

ホルスタイン渡辺の絵には、3パターンある。1つが、「めざし」ノリ。もう1つは、自画像などの写真ノリ。もう1つは、「桂正和」ノリ。最後の1つは、あまり適切な表現ではないかとも思うが、本人は桂正和のファンなんだからいいことにしよう。

「CGコンテストでは、山本直彦さんと三浦一誠さんにかつてにライバル視



ホルスタイン渡辺(右)とクマンバイヤ松井。雲さえなければ、右のほうに雨傘くらいの大ききで霊峰富士が見えたはずなのに

してるんです」

ところで、なぜホルスタイン渡辺なのか。これがまたへんでおもしろい。「友だちがゲームブックとか自分で作って、ジェームス哲也って名乗ってたんです。それに対抗して、中学のはじめのころから使ってます」

もう1人、保育園時代からの友だちで、クマンバイヤ松井という、これまでわけのわからない大人物がいる。今、彼の4コママンガをもとに紙芝居部門投稿作品を制作中だ。ちょっと見せてもらったら、「めざし」ノリだった。

また、最近、イベントで知り合った仙台の渡辺一彦という人物と仲よくなって、共同でゲームを作るプロジェクトを進めている。それが完成したころファンダムに送ってくれるとうれしい。

●発売 徳間書店  
●発行・編集 徳間書店インターメディア  
PUBLISHER  
柳窪宏男  
EDITOR & LEPRECHAUN  
山森尚  
EDITOR IN CHIEF  
北根紀子  
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR  
山科敦之  
EDITORIAL STAFF  
加藤久人+川尻淳史+鶴田洋志+福成雅英+諸橋康一  
ASSISTANT EDITORS  
池田和代+石橋憲吉+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+山口直樹+山田真幸  
CONTRIBUTORS  
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫+鈴木伸一+馬場俊輔+早坂泰成  
●制作  
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER  
井沢俊二  
EDITORIAL DESIGNERS  
井沢俊二+高田亜季+デザイラ(釜田泰行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE  
ILLUSTRATORS  
しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つじ+成田保宏  
COVER ARTIST  
佐藤任紀+元野一繁  
COVER PHOTOGRAPHER  
矢藤修三+大嶋一成  
FINISH DESIGNERS  
南あくせす+樹ワードポップ  
PRINTER  
大日本印刷株式会社

### EDITORIAL A: (エーコロ)

◆かつて、ぼくは自分の机の位置が気に入らなかったで、毎朝、だれもないときに周囲の机ごと1センチずつずらしていったことがある。けっきょく、30センチくらい移動させて満足したのだが、だれからもなにもいわれなかった◆話は極私的になってしまうが、9年まえに結婚した当初はたしか藤真利子に似ていることになっていたはずの、ぼくの妻が、昨夜ふと見ると、今いくよくなるよの太ったほうに似はじめてることに気がついた。本人に聞いたすと「あたしあの人好き」といって、目をむき、口をすぼめて、今いくよくなるよの太ったほうの顔真似まです。そっくりだ。それはないだろう、おまえ◆だからなんなんだ◆つまり、ゆるやかな変化は短期的には変化がないのとおなじだが、ある日ふと、大きく変化していることに気がつかされる。だから、コツコツと努力することを怠ってはいけない、ということがいいかった(そうかな)。MSXも無風の夏を越えて、さて、次の変化は?

### A D ★ I N D E X

アスキー	表3
電子技術教育協会	35
徳間書店	86
日本ヘルスアカデミー	83
ブラザー工業	表2
マイクロキャビン	84、85
松下電器産業	表4

次号は、いよいよ待望の大型ソフトたちが現実のものとなって現れてくる

11月7日発売 予価980円



# ASCII

# ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21 (エムエスエックス・ビュー1.21)

## MSXView 1.21



価格: 9,800円 (送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

■特長: ●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単。●MSXViewからMSX-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト/ViewTEO、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属。

■対応機種: Panasonic FS-A1ST



【ご注意】Panasonic FS-A1GT(松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC(ビュー・カルク)

## MSXView CALC



価格: 14,800円 (送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。



■特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値) ●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフを作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum, max, modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。

■対応機種: MSX turbo R専用  
※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

## MSX 増設RAMカートリッジ (MEM-768)

価格: 30,000円 (送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R  
※MSX2, MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。



RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス MSX-SERIAL232 (エムエスエックス・シリアル232)

## MSX-SERIAL232

価格: 20,000円 (税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカードリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R



【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、御アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

高速で大容量のメディア(HD)をサポート MSX HD Interface (エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

## MSX HD Interface

価格: 30,000円 (送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカードリッジです。MSX2, MSX2+, MSX turbo R対応

▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。



MSX, MSX2, MSX2+のスペックシート MSX-Datapack (エムエスエックス・データパック)

## MSX-Datapack

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容: ●マニュアル編...ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1, VDP, スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編...拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど  
■対応機種: MSX, MSX2, MSX2+  
■メディア: 3.5-2DD



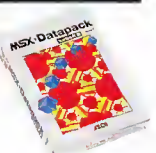
MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版 (エムエスエックス・データパック・ターボリアルバージョン)

## MSX-Datapack turbo R版

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容: ●マニュアル編...MSX turbo R仕様、MSX-DOS2(コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI, R8000インストラクション表など ●ソフトウェア編...ファイルハンドルの使用方法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など  
■対応機種: MSX turbo R ■メディア: 3.5-2DD



■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX-DOS2 TOOLS (エムエスエックス・ドス ツールズ)

## MSX-DOS2 TOOLS

価格: 14,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。

※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2 (エムエスエックス・エスバグ2)

## MSX-SBUG2

価格: 19,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマップメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2 (エムエスエックス・シー バージョン1.2)

## MSX-C Ver.1.2

価格: 19,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。

※MSX turbo Rでも動作可能



高速・高機能通信ソフトMSX-TERM (エムエスエックス・ターム)

## MSX-TERM

価格: 12,800円 (送料1,000円)

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

■対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R  
■対応OS: MSX-DOS1, 日本語MSX-DOS2  
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカードリッジ、もしくはRS-232Cカードリッジとモデムが必要です。

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX, MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。

詳しい資料をお送りいたします。下記宛て請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)397-8200

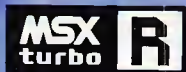
株式会社アスキー



Panasonic

# これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト、MSX View内蔵。**  
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ、512KB。**  
ゲームを高度にスピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載。**  
デジタルサウンドが楽しい。



ここまでできるMSX、A1GT新登場。

## A1GT

MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 定価 99,800円 (税別)

MSX用マウス(別売)  
FS-JM1-H  
標準価格 7,800円(税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができるデジツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。● MSXマーク、MSX View、MSX-DOS はアスキーの商標です。● MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ワープロ事業部 営業部MX係まで。

心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社



T1062053140989 ©徳間書店インターメディア1992

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-14

MSX R  
1992  
NOVEMBER  
11月号  
第6巻第11号(通巻68号)  
平成4年11月10日発行  
第二種郵便物認可  
発行人 杉達宏男  
編集人 山森 尚  
発売 株式会社徳間書店  
徳間書店インターメディア株式会社  
〒105-05 東京都港区新橋4-10-1  
03(3433)6231(代) 定価 980円  
03(3431)1621(代) (本体95円)